



TUGAS AKHIR - RI 141501

REDESAIN TTEOKBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP & LIVERY RESTAURANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN KOMUNIKATIF DI SURABAYA

PAWESTRI WARAPSARI
0841144000054

Dosen Pembimbing
Ir. Prasetyo Wahyudi, M.T.

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

REDESAIN TTEOKBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP & LIVERARY RESTAURANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN KOMUNIKATIF DI SURABAYA

PAWESTRI WARAPSARI
08411440000054

Dosen Pembimbing
Ir. Prasetyo Wahyudi, M.T.

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



FINAL PROJECT - RI 141501

REDESIGN TTEOKBOKKI QUEEN "KPOP CELEBRITY SHOP & LIVERARY RESTAURANT" WITH K-POP ATMOSPHERE AND COMMUNICATIVE IN SURABAYA

PAWESTRI WARAPSARI
08411440000054

Supervisor Lecturer
Ir. Prasetyo Wahyudi, M.T.

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018

LEMBAR PENGESAHAN

REDESAIN TTEOKBOKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP AND LIVERARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN KOMUNIKATIF DI SURABAYA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada


Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

PAWESTRI WARAPSARI
NRP 08411440000054

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir:




Ir. Prasetyo Wahyudie, MT
NIP. 196501201989031002

SURABAYA,
JULI 2018

REDESAIN TTEOKBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP & LIVERARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN KOMUNIKATIF DI SURABAYA

Nama Mahasiswa : Pawestri Warapsari
NRP : 08411440000054
Pembimbing : Ir. Prasetyo Wahyudie, MT

ABSTRAK

Seiring berubahnya gaya hidup masyarakat kota Surabaya, para pelaku bisnis dan masyarakat menjadikan restoran sebagai tempat untuk sarana bersosialisasi, dan berkumpul dengan teman, keluarga maupun relasi bisnis sambil menikmati makanan dan minuman. Suasana dan konsep yang dimiliki suatu restoran sangat berpengaruh pada pengunjung untuk datang, baik dari desain interior maupun atmosfer yang disuguhkan restoran yang mampu membuat pengunjung merasa nyaman dan terpuaskan akan kebutuhan suasana restoran yang mampu membuat suasana hati pengunjung menjadi kondusif untuk menunjang aktivitas yang dilakukan di dalam restoran.

Tteokbokki Queen merupakan restoran Korea yang terletak di Jalan Gapura Niaga, Blok K.12, Sambikerep, Lidah Kulon, Lakarsantri Surabaya. Perancangan ini menggunakan objek tersebut. Tujuan mendesain untuk menjadikan Tteokbokki Queen sebagai salah satu tempat favorit bersosialisasi, refreshing dan kuliner dengan mengutamakan konsep dan optimalisasi fungsi fasilitasnya sehingga menambah daya tarik pelanggan Tteokbokki Queen.

Dalam mendesain interior restoran diperlukan metode desain. Metode desain yang digunakan yaitu metode deskriptif yaitu meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa data, konsep dan gagasan desain serta pengembangan desain yang menghasilkan desain akhir yang menyelesaikan permasalahan. Desain akhir berupa desain Tteokbokki Queen dengan konsep K-Pop dan komunikatif.

Kata kunci: *Tteokbokki Queen, K-Pop, Komunikatif, Restoran*

**REDESIGN TTEOKBOKKI QUEEN "KPOP CELEBRITY SHOP & LIVERARY
RESTAURANT" WITH K-POP ATMOSPHERE AND COMMUNICATIVE IN
SURABAYA**

Name : Pawestri Warapsari
NRP : 08411440000054
Supervisor : Ir. Prasetyo Wahyudie, MT

ABSTRACT

Along with the changing lifestyle of the people in Surabaya city, business people and society make the restaurant as a place to socialize, and gathering with friends, family and business relation while enjoying food and beverage. The atmosphere and concept of a restaurant is very influential on visitors to come, both from the interior design and atmosphere that served restaurant that can make visitors feel comfortable and satisfied will the needs of the restaurant atmosphere that is able to create a visitor's mood to be conducive to support the activities undertaken within restaurant.

Tteokbokki Queen is a Korean restaurant located at Jalan Gapura Niaga, Block K.12, Sambikerep, Lidah Kulon, Lakarsantri Surabaya. This design uses this object. The purpose of designing to make Tteokbokki Queen as one of the favorite place to socialize, refreshing and culinary by giving priority to the concept and optimization of the function of the facility so as to increase the appeal of customer Tteokbokki Queen.

In designing restaurant interior, design method is required. The design method used is descriptive method that includes problem identification, data collection, data analysis, concept and design ideas and design development that produce final design that solves the problem. The final design is Tteokbokki Queen with K-Pop and communicative concept.

Keywords: *Tteokbokki Queen, K-Pop, Communicative, Restaurant*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.

Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501) bagi mahasiswa Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena-Nya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Profesi ini.
2. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penuh.
3. Ir. Prasetyo Wahyudie, MT dan Caesario Ari Budianto, ST.MT. selaku dosen pembimbing dan Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
4. Pihak Tteokbokki Queen Surabaya.
5. Teman-teman Desain Interior ITS.
6. Marini, Armey, Maghfira, Aliya, Sirin, dan Tami sahabat dekat yang sama-sama berjuang dan selalu memberi semangat satu sama lain.
7. Rekan-rekan nan jauh disana (Aninda, Yunindya, Ratih, Antik, Ajeng, Nanda, Lelyana, Dian, Kak Annas, Kak Kiki, Kak Anjani, Kak Aiya, Kak Fia) yang selalu memberi semangat dan dukungan.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Dan juga penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kesalahan pada penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi sesuatu hal yang baru serta menarik bagi pembaca.

Surabaya, 2018

Pawestri Warapsari
NRP. 08411440000054

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR	
TABEL	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Lingkup Desain	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING	5
2.1 Restoran.....	5
2.1.1 Definisi Restoran.....	5
2.1.2 Jenis-Jenis Restoran.....	5
2.1.3 Sistem Pelayanan Restoran	7
2.1.4 Persyaratan Ruangan Restoran.....	8
2.1.5 Penghawaan Restoran.....	10
2.1.6 Sistem Proteksi Kebakaran Restoran.....	12
2.1.7 Sistem Keamanan Restoran	13
2.2 Korean Food.....	14
2.3 K-Pop Celebrity Shop and LIVErery Restorant.....	17
2.4 K-Pop	18
2.5 Komunikatif.....	20
2.5.1 Dinding Informasi	20
2.5.2 Layout	22
2.6 Mugunghwa	23
2.7 Desain Modern	25
2.7.1 Deskripsi Desain Modern	25
2.7.2 Mebel dan Furnitur Modern.....	26
2.8 Studi Keakraban Pelanggan.....	28
2.8.1 Interaksi Sosial Antar Pelanggan	28
2.8.2 Suasana Hangat	30
2.9 Studi Pencahayaan.....	32
2.10 Anthopometri.....	34
2.11 Studi Eksisting.....	37
2.12 Studi Pembanding	37
2.12.1 Restoran Yoogane (Jakarta)	37
2.12.2 Bibigo (Jakarta)	38

BAB III METODOLOGI DESAIN.....	41
3.1 Bagan Proses Desain.....	41
3.2 Teknik Pengumpulan Data	42
3.2.1 Observasi.....	42
3.2.2 Wawancara.....	42
3.2.3 Kuisisioner	43
3.3 Analisa Data	43
3.4 Tahap Desain	44
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	45
4.1 Studi Pengguna	45
4.2 Studi Ruang	45
4.3 Hubungan Ruang	47
4.4 Analisa Riset	49
4.4.1 Hasil Observasi.....	49
4.4.2 Hasil Wawancara.....	52
4.4.3 Hasil Kuisisioner.....	53
4.5 Konsep Desain.....	56
4.6 Konsep Makro	58
4.7 Konsep Mikro.....	58
4.7.1 Konsep Lantai	58
4.7.2 Konsep Dinding.....	59
4.7.3 Konsep Plafon	60
4.7.4 Konsep Furnitur.....	61
4.7.5 Konsep Elemen Estetis	62
4.7.6 Konsep Pencahayaan	64
4.7.7 Konsep Penghawaan.....	66
4.7.8 Konsep Keamanan.....	66
4.7.9 Konsep Bentuk	67
4.7.10 Konsep Material	67
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	69
5.1 Alternatif Layout	69
5.1.1 Alternatif Layout 1	69
5.1.2 Alternatif Layout 2	70
5.1.3 Alternatif Layout 3	71
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout	72
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	73
5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	74
5.3.1 Layout Furnitur	75
5.3.2 Detail Furnitur dan Elemen Estetis	79
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	81
5.4.1 Layout Furnitur	81
5.4.2 Gambar 3D	83
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis	86
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	88
5.5.1 Layout Furnitur	88
5.5.2 Gambar 3D	89
5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis	92

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Exhaust Fan</i>	11
Gambar 2.2 <i>AC Split Duct Connection</i>	11
Gambar 2.3 <i>Sprinkler</i>	12
Gambar 2.4 APAR	13
Gambar 2.5 CCTV Dome	13
Gambar 2.6 <i>Antenna Alarm Store Security</i>	14
Gambar 2.7 <i>Korean Food</i>	15
Gambar 2.8 Pemasangan LCD	18
Gambar 2.9 <i>K-Pop Group</i>	18
Gambar 2.10 Foto.....	21
Gambar 2.11 Foto.....	21
Gambar 2.12 Mugunghwa	23
Gambar 2.13 Bunga Mugunghwa	24
Gambar 2.14 Contoh Pengaplikasian pada Kolom	25
Gambar 2.15 Contoh Interior Modern	28
Gambar 2.16 Konfigurasi Meja Diagonal	29
Gambar 2.17 Contoh Penggunaan Bahan Alami.....	30
Gambar 2.18 Contoh <i>Upholstery</i>	31
Gambar 2.19 Contoh Warna Hangat Pada Ruang.....	32
Gambar 2.20 Teknik Pencahayaan Buatan	33
Gambar 2.21 Anthopometri Ketinggian Meja dan Kursi Makan	34
Gambar 2.22 Anthopometri Konferensi Meja Makan Diagonal	34
Gambar 2.23 Anthopometri Jarak Antar Meja	35
Gambar 2.24 Anthopometri Meja Makan Bundar.....	35
Gambar 2.25 Anthopometri Jarak Antar Meja	36
Gambar 2.26 Denah Eksisting Tteokbokki Queen	37
Gambar 2.27 Yoogane (Jakarta)	37
Gambar 2.28 Bibigo (Jakarta)	38
Gambar 3.1 Bagan Proses Desain.....	41
Gambar 3.2 Bagan Tahapan Desain.....	44
Gambar 4.1 <i>Interaction Matrix</i>	48
Gambar 4.2 Bubble Diagram.....	49
Gambar 4.3 Lokasi Tteokbokki Queen	49
Gambar 4.4 Area Makan	51
Gambar 4.5 Elemen Estetis di Area Makan	51
Gambar 4.6 Penggunaan Material Kayu	52
Gambar 4.7 Responden Kuisisioner	54
Gambar 4.8 <i>Marble Tile</i>	58
Gambar 4.9 Keramik Putih Doff	59
Gambar 4.10 Dinding Informasi	59
Gambar 4.11 HD LCD	60
Gambar 4.12 Plafon Material Gypsum	60
Gambar 4.13 Plafon <i>False Ceiling</i>	60
Gambar 4.14 Kursi Pada Tteokbokki Queen.....	61
Gambar 4.15 Meja Pada Tteokbokki Queen	61
Gambar 4.16 Elemen Estetis Display Area Celebrity Shop	62
Gambar 4.17 Elemen Estetis Pigura Area Celebrity Shop.....	63

Gambar 4.18 Elemen Estetis Lampu Gantung Custom Area Livery	63
Gambar 4.19 Elemen Estetis Pengaplikasian bentuk pada kolom	64
Gambar 4.20 Pengaplikasian glass wall di area depan restoran	65
Gambar 4.21 Pencahayaan Buatan	65
Gambar 4.22 Exhaust Fan dan AC Multi Split	66
Gambar 4.23 Sprinkle, APAR, CCTV, Antenna Alarm Store Security	66
Gambar 4.24 Konsep Bentuk Bendera Korea Selatan	67
Gambar 4.25 Konsep Material	67
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1	69
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2	70
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3	71
Gambar 5.4 Pengembangan Layout Terpilih	74
Gambar 5.5 Layout Furnitur Ruang Terpilih 1	75
Gambar 5.6 Area Makan	76
Gambar 5.7 Area Makan	77
Gambar 5.8 Area Makan	78
Gambar 5.9 Kursi Makan	79
Gambar 5.10 Meja Makan	80
Gambar 5.11 Partisi	81
Gambar 5.12 Layout Furnitur Ruang Terpilih 2	82
Gambar 5.13 Area Celebrity Shop	83
Gambar 5.14 Area Celebrity Shop	84
Gambar 5.15 Area Celebrity Shop	85
Gambar 5.16 Rak Display Merchandise	86
Gambar 5.17 Rak Display DVD & CD	86
Gambar 5.18 Backdrop	87
Gambar 5.19 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3	88
Gambar 5.20 Photobooth pada Area Tunggu	89
Gambar 5.21 Area Tunggu	90
Gambar 5.22 Area Tunggu	91
Gambar 5.23 Rak Buku & Majalah	92
Gambar 5.24 Sofa Bench U	93
Gambar 5.25 Photobooth	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makanan Khas Korea	15
Tabel 4.1 Aktivitas Pengguna Tteokbokki Queen.....	45
Tabel 4.2 Studi Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Tteokbokki Queen.....	47
Tabel 4.3 Elemen Interior Tteokbokki Queen.....	50
Tabel 4.4 Hasil Wawancara	52
Tabel 4.5 Hasil Kuisioner.....	54
Tabel 4.6 Penyampaian Informasi	57
Tabel 5.1 Kriteria Weighted Method	72
Tabel 5.2 Hasil Akhir Weighted Method	73



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korea Selatan adalah salah satu negara dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini. Selain otomotif dan barak elektroniknya, Korea Selatan yang ber-ibu kotakan Seoul ini telah menjadi negara yang berpengaruh di dunia karena budaya K-Pop, dan drama TV nya. Kegemaran akan budaya K-Pop dimulai di negara Republik Rakyat China dan Asia Tenggara mulai akhir 1990-an. Korean Wave atau Hallyu diadopsi oleh media China setelah album musik pop Korea H.O.T dirilis di China. Setelah itu mulailah serial drama tv Korea mulai diputar di China dan menyebar ke negara-negaralain seperti Hongkong, Vietnam, Thailand, Indonesia, Filipina, Jepang, Amerika Serikat, Amerika Latin, Timur Tengah, dan Eropa.

Perkembangan zaman yang semakin berubah setiap waktu berdampak dengan semakin berkembang luasnya gaya hidup manusia. Sebuah trend yang sedang populer pada suatu daerah selalu menjadi bagian dari gaya hidup yang akan memberikan dampak besar terhadap kebiasaan dan perilaku manusia. Dewasa ini, trend terhadap kuliner khususnya di kota Surabaya sangat berkembang pesat, karena kuliner di kota Surabaya memiliki daya tarik tersendiri yang ditandai dengan berbagai dukungan pemerintah lokaln seperti penyerahan penghargaan "Surabaya Trademark Award 2017" kepada para pelaku usaha di Surabaya dan Jawa Timur sebagai bukti dukungan dari Pemerintah Kota bagi mereka yang dianggap telah konsisten mengembangkan usahanya hingga level nasional termasuk usaha kuliner.

Dari beragam jenis kuliner yang berada di kota Surabaya, salah satu kuliner yang diminati oleh masyarakatnya yaitu masakan Korea "Tteokbokki Queen". Makanan Korea terkenal dengan sebutan "Korean Food", dimana masakan tersebut juga mengandung rempah-rempah, sehingga membuat masakan "Korean Food" dapat mudah dikenali dan disukai oleh banyak orang dipenjuru dunia termasuk masyarakat Indoneisa khususnya di kota Surabaya.



Saat ini masyarakat melihat sebuah Restoran tidak hanya dari makanannya saja tetapi juga suasana yang ditawarkan menjadi ciri khas dari Restoran itu sendiri. Suasana interior di dalam restoran juga sangat mempengaruhi tingkat pengunjung yang datang. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan pola pikir manusia. Mereka datang ke restoran juga ingin mencari sensasi dan pengalaman yang baik. Dalam hal interior restoran berperan sangat penting dalam mengatur suasana ruang, mendesain ruang, dan memberikan sensasi serta pengalaman yang baik bagi pengunjung. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya bermunculan restoran-restoran baru dengan menawarkan tema, fasilitas dan kenyamanan visual yang berbeda-beda, seperti contohnya restoran dengan tema yang sedang menjadi trend saat ini di Indonesia yaitu pengusungan tema dari animasi.

Tteokbokki Queen biasanya dikunjungi oleh pelanggan yang datang bersama keluarga, teman, atau rekan kerja. Agar pelanggan dapat berinteraksi dengan pelanggan lain dengan nyaman, pelanggan membutuhkan suasana ruang yang akrab. Suasana ruang tersebut dapat diciptakan dan ditingkatkan melalui desain interior yang hangat.

Dalam usaha restoran diperlukan suatu usaha untuk berkomunikasi dengan konsumen untuk membangun dan membesarkan nama restoran/brand (Restorant Branding). Salah satu cara untuk restaurant branding adalah memperkuat nilai corporate image pada desain interior. Dengan memperkuat nilai corporate image, desain interior memiliki karakter/tema tertentu. Restoran yang memiliki karakter/tema akan diingat oleh konsumen dan menjadi terkenal. Hal tersebut berdampak positif bagi keberlanjutan usaha restoran.



1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Perancangan Tteokbokki Queen ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana menerapkan "K-Pop Celebrity Shop & LIVERary Restorant" pada interior Tteokbokki Queen dan merancang interior yang membuat pengunjung merasa nyaman?
- 1.2.2 Bagaimana cara menciptakan suasana K-Pop melalui desain interior untuk memperkuat tema Tteokbokki Queen sebagai "K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant"?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Perancangan Tteokbokki Queen ini yaitu:

- 1.3.1 Menghasilkan desain interior berkarakteristik Korea/K-Pop seperti penambahan elemen-elemen estetis, fungsi ruang yang menciptakan suasana K-Pop pada Tteokbokki Queen.
- 1.3.2 Menghasilkan desain interior dengan suasana keakraban antar pelanggan melalui peningkatan interaksi sosial dan suasana hangat.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari Perancangan Tteokbokki Queen ini yaitu:

- 1.4.1 Desain interior bertema "K-Pop Celebrity Shop & LIVERary Restorant" dapat menunjang visi Tteokbokki Queen yaitu "To Be The World Class Restaurat Industry"
- 1.4.2 Desain interior berkarakteristik K-Pop dapat mempresentasikan citra Tteokbokki Queen sebagai *Modern Korean Restaurant*.
- 1.4.3 Pelanggan dapat menikmati suasana K-Pop pada ruang melalui desain interior berkarakteristik K-Pop
- 1.4.4 Pengunjung dapat merasakan suasana hangat dan akrab pada ruang restoran.



1.5 Lingkup Desain

Penulis fokus dalam 3 (tiga) aspek dalam Perancangan Tteokbokki Queen ini.

Berikut aspek yang menjadi fokus oleh penulis:

1.5.1 Aspek Sosial Budaya

Studi karakter pengunjung restoran terhadap tingkah laku saat beraktivitas di dalam restoran.

1.5.2 Aspek Estetika

Aspek estetika diterapkan dengan menganalisa tema "K-Pop Celebrity Shop & LIVErery Restorant" hingga memperoleh variable untuk diterapkan pada desain

1.5.3 Aspek Fungsi

- a. Aktivitas pengunjung
- b. Studi Anthopometri pengunjung terhadap furnitur di dalam interior ruangan
- c. Studi konfigurasi pola penempatan furnitur dalam area makan dan area yang lainnya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 Restoran

2.1.1 Definisi Restoran

Restoran merupakan salah satu jenis usaha pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen, dilengkapi dengan peralatan penyimpanan, penyajian, dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya dan memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan dalam keputusan (Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata No. 15/U/II/88). Menurut Soekresno (2000: 16), restoran adalah usaha komersial yang melayani jasa makanan maupun minuman untuk umum yang dikelola secara profesional. Tujuan dari operasional restoran adalah untuk mencari keuntungan dan membuat puas para konsumen.

Saat ini para pemilik restoran tidak hanya menjual makanan sebagai produk utamanya. Selain rasa makanan, kini suasana ruang, tata letak dan sirkulasi serta ciri khas suatu tempat juga menjadi pertimbangan oleh konsumen. Jika dilihat dari segi aktifitas konsumen di restoran, konsumen juga menghabiskan waktu mereka dengan kegiatan lain selain menyantap hidangan seperti bercengkrama bersama rekan dan keluarga atau mengadakan pertemuan di restoran (Hapsari, Anggraita, dan Rucitra, 2017)

Berdasarkan beberapa definisi restoran, dapat disimpulkan bahwa restoran adalah suatu usaha komersial yang menjual makanan, minuman, serta suasana ruang yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan dan dikelola secara profesional.

2.1.2 Jenis-Jenis Restoran

Menurut Soekresno (2000: 16-20), dilihat dari pengelolaan sistem penyajian, restoran dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:



1. Restoran formal

Restoran formal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Contoh restoran formal seperti *executive restaurant*, *grilled restaurant*, *gourmet*, *main dining room*, *member restaurant*, dan *super club*.

Ciri-ciri restoran formal:

- Sistem penyajian yang dipakai adalah: *russian service/french service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
- Menyediakan berbagai merk minuman alkohol.
- Menyediakan hiburan: *live music* dengan suasana romantis dan eksklusif.
- Harga makanan dan minuman relatif tinggi.
- Penataan bangku dan kursi memiliki *area service* yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*. Tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

2. Restoran informal

Restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan dan kepraktisan. Contohnya *coffee shop*, *café*, *canteen*, *fast food restaurant*, *family restaurant*, *bistro*, *pub*, *taverns*, *sandwich corner*, *burger corner*, dan *snack bar*.

Ciri-ciri restoran informal:

- Harga makanan dan minuman relatif murah.
- Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai *american service/ready plate*, *self service* ataupun *counter service*.
- Penataan meja dan bangku cukup rapat.
- Daftar menu dipampang di *counter/langsung* di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
 - Jumlah tenaga service relatif sedikit dengan standar kebutuhan, satu pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.



1. *Specialties restaurant*

Specialties restaurant adalah industri pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu. Contohnya seperti *Chinese Restaurant*, *Japanese Restaurant*, *Italian Restaurant*, dan lain-lain.

Ciri-ciri *specialties restaurant*:

- Menyediakan menu khas suatu negara tertentu.
- Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan/atau makan malam.
- Menu *ala carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- Biasanya menghadirkan musik atau hiburan khas negara asal.
- Harga makanan relatif tinggi dibanding restoran informal dan lebih rendah dibanding restoran formal.
- Jumlah tenaga *service* sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Berdasarkan jenis-jenis restoran di atas, maka Hakata Ikkousha merupakan *specialties restaurant* karena menyediakan makanan khas dari suatu negara yaitu Jepang.

2.1.3 Sistem Pelayanan Restoran

Menurut Lawson (1973), ada empat macam sistem pelayanan pada restoran, yaitu:

1. *Self-Service*

Makanan diletakkan pada sebuah meja panjang atau *counter*, pengunjung bebas mengambil makanan sesuai selera dan keinginannya, kemudian membawanya ke meja untuk disantap. Cara *self service* ini bervariasi, dari pengunjung mengambil sendiri, pengunjung datang di



counter makanan, dan pelayan yang mengambilkan atau pengunjung memproses makanan setengah jadi menjadi hidangan yang siap santap.

2. *Waiter and Waitress Service to Table* (pelayanan melayani sepenuhnya)

Pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawari menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan dan merapikan meja.

3. *Counter Service* (pelayanan di counter)

Pengunjung yang datang duduk di sekitar *counter*, memesan pada pelayan, kemudian koki memasak di *counter* sambil disaksikan pengunjung. Pengunjung pun menikmati hidangan sambil melihat koki memasak.

4. *Automatic Vending* (sistem pelayanan otomatis)

Berupa mesin yang menyimpan bermacam-macam minuman dan makanan, pengunjung memasukkan uang kemudian memilih minuman yang disukai, kemudian minuman akan keluar dari mesin.

Berdasarkan sistem pelayanan restoran di atas, maka Hakata Ikkousha menggunakan sistem pelayanan *waiter and waitress service to table*. Pelayan melayani pelanggan mulai dari menyambut kedatangan, menawari menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan hingga merapikan meja.

2.1.4 Persyaratan Ruang Restoran

Menurut Soekresno (2000: 34), ruang atau area yang ada di dalam suatu restoran memiliki persyaratan yang berbeda-beda berdasarkan fungsinya, yaitu:

1. Ruang Makan

- Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m²
- Meja, kursi, dan taplak meja harus dalam keadaan bersih
- Rumah makan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran



- Tidak boleh berhubungan langsung dengan WC, urinoir, kamar mandi, dan tempat tinggal
- Harus bebas dari serangga, tikus, dan hewan lainnya
- Lantai, dinding, dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang

2. Dapur

- Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan
- Permukaan lantai dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah
- Permukaan langit-langit harus menutup seluruh atap ruang dapur, rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan
- Penghawaan dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau-bauan yang dipasang setinggi 2 meter dari lantai
- Semua tungku terletak di bawah sungkup asap (*hood*)
- Pintu yang berhubungan dengan halaman luar dibuat rangkap, dengan pintu bagian luar membuka ke arah luar
- Daun pintu bagian dalam dilengkapi dengan alat pencegah masuknya serangga yang dapat menutup sendiri
- Ruangan dapur terdiri dari tempat pencucian peralatan, penyimpanan bahan makanan, pengepakan, persiapan, administrasi
- Harus bebas dari serangga, tikus, dan hewan lainnya
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan WC, urinoir, kamar mandi, dan tempat tinggal

3. Gudang Makanan

- Jumlah bahan makanan yang disimpan disesuaikan dengan ukuran gudang
- Tidak boleh untuk menyimpan bahan lain selain makanan
- Dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan
- Dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara



- Harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus

2.1.5 Penghawaan Restoran

Penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang (Suptandar, 1982 : 150). Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki suhu panas di Indonesia. Oleh karena itu, sebuah bangunan harus memiliki sistem penghawaan yang baik agar tercipta kenyamanan dalam ruang.

Terdapat dua jenis sistem penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami atau ventilasi alami adalah proses pertukaran udara di dalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Contoh penerapan penghawaan alami adalah melalui jendela dan ventilasi udara.

b. Penghawaan Buatan

Bila penghawaan alami tidak dapat menciptakan kenyamanan dalam ruang, maka perlu menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan buatan yang akan digunakan pada restoran adalah *exhaust* dan AC (*Air Conditioner*).

Exhaust fan berfungsi untuk menghisap udara di dalam ruang untuk dibuang ke luar, dan pada saat bersamaan menarik udara segar di luar ke dalam ruangan. Penggunaan *exhaust fan* pada dapur penting untuk menghisap udara panas yang ditimbulkan dari api kompor. Selain itu *exhaust fan* dapat menghisap bau yang ditimbulkan dari proses memasak sehingga udara tetap segar.



Gambar 2.1 Exhaust Fan

Sumber : [http:// http://electronic-city.com](http://http://electronic-city.com)

Umumnya, dikenal 3 (tiga) jenis AC yaitu:

- 1) AC window, umumnya dipakai pada perumahan dan ruangan kecil
- 2) AC central, biasa digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, supermarket dengan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.
- 3) AC split, memiliki suara mesin yang lembut sehingga tidak bising. Saat ini, dikenal jenis AC split baru yaitu AC *split duct connection*.

Perbedaan AC split tipe ini dengan AC split biasanya terletak pada *indoor unit*. *Indoor unit AC split duct connection* tersembunyi, biasanya dibalik plafon, sehingga tidak mengganggu keindahan ruang.



Gambar 2.2 AC Split Duct Connection

Sumber : <http://tokoacdaikin.com>

Berdasarkan jenis-jenis penghawaan di atas, desain interior restoran akan menggunakan penghawaan buatan untuk menjaga agar suhu udara restoran konstan. Hal ini disebabkan karena Surabaya memiliki suhu udara yang panas dan suhu udara restoran dapat



mengalami peningkatan dari panas api di dapur. *Exhaust* akan digunakan pada dapur untuk pertukaran udara. *AC split duct connection* akan digunakan pada ruang lainnya karena memiliki kelebihan yang sudah dijelaskan di atas.

2.1.6 Sistem Proteksi Kebakaran Restoran

Restoran merupakan suatu bangunan yang memiliki tingkat potensi kebakaran yang sangat tinggi karena api merupakan kebutuhan di dalam dapur. Selain itu, restoran menyimpan bahan bakar mudah terbakar. Maka proteksi terhadap kebakaran sangatlah penting bagi restoran.

Untuk proteksi terhadap kebakaran untuk area non-dapur, menggunakan *sprinkler* dan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) sebagai tindak langkah cepat terhadap kebakaran dalam skala kecil. Untuk area dapur, penggunaan material kayu dan sejenisnya yang mudah untuk terbakar digunakan seminim mungkin atau dengan menggunakan lapisan yang tidak mudah terbakar seperti logam untuk menghambat rambatan api (Dewi dan Budiono, 2016).



Gambar 2.3 *Sprinkler*

Sumber: <http://clayton-mcculloh.com>



Gambar 2.4 APAR

Sumber: <http://sistemmanajemenkeselamatankerja.blogspot.co.id>

2.1.7 Sistem Keamanan Restoran

Restoran yang merupakan *commercial space* membutuhkan sistem keamanan untuk memantau dan mencegah resiko-resiko yang tidak diinginkan. Pada setiap sudut ruang restoran, dipasang kamera CCTV. Jenis CCTV yang cocok digunakan adalah CCTV dome karena arah kamera CCTV tidak terlihat. Untuk keamanan ruangan, setiap pintu dilengkapi dengan kunci terutama untuk kantor, dan ruang penyimpanan persediaan, peralatan, dan perlengkapan restoran. Selain kamera CCTV akan menggunakan juga antenna alarm store security yang akan diletakkan pada pintu masuk. (Dewi dan Budiono, 2016).



Gambar 2.5 CCTV Dome

Sumber : <http://kameracctvmurah.net>



Gambar 2.6 *Antenna Alarm Store Security*

Sumber: <http://www.topssor.com/>

2.2 Korean Food

Korean Food (Masakan Korea) adalah makanan tradisional yang berdasarkan pada teknik dan cara memasak orang Korea. Mulai dari kuliner istana yang aneh sampai makanan khas daerah serta perpaduan masakan modern, bahan-bahan yang digunakan serta cara penyiapannya yang sangat berbeda. Banyak sekali makanan Korea yang sudah mendunia. Masakan korea yang dijabarkan beerbeda dengan kuliner istana yang sampai saat ini juga dinikmati sebagian besar masyarakat Korea.

Masakan Korea sebagian besar berbahan beras, mie, tahu, sayuran dan daging. Makanan tradisional Korea dikenal dengan makanan sampingan yaitu banchan yang dimakan dengan nasi putih dan sup atau kaldu. Setiap makanan dilengkapi dengan banchan yang cukup banyak.

Makanan Korea biasanya dibumbui dengan minyak wijen, doenjang, kecap, garam, bawang putih, jahe, dan saus cabai (gochujang). Masyarakat Korea adalah konsumen bawang putih terbesar sedunia di atas China, Thailand, Jepang, serta negara-negara Laut Tengah seperti Spanyol, Italia, dan Yunani.

Makanan Korea berbeda setiap musimnya. Selama musim dingin, biasanya



makanan tradisional yang dikonsumsi adalah kimchi dan berbagai sayuran yang diasinkan di dalam gentong besar yang disimpan di bawah tanah di luar rumah. Persiapan pembuatan masakan Korea biasanya sangat membutuhkan kerja sama.





Gambar 2.7 Korean Food

Sumber: <http://www.travelog.me/seoul/seoul-this-november-ringo-starr-lanterns-and-food-week-korea/>

Tabel 2.1 Makanan Khas Korea

Jenis Makanan	Keterangan	Gambar
Kimchi	Makanan ini mulai dikenal dunia sebagai makanan khas Korea yang mengandung antikarsinogenik (anti kanker) dan nutrisi, yang jenis dan rasanya beragam. Jenis Kimchi yang paling umum adalah yang terbuat dari kubis putih dibubuhi dengan pasta kimchi	
Bibimbap	Bibimbap (artinya “nasi campur”) adalah nasi yang ditata dengan berbagai sayuran segar dan sudah dibumbui, telur goreng, daging sapi cincang, dan	



	<p>bahan lainnya. Bibimbap baru-baru ini menarik perhatian dunia karena kandungan nutrisinya yang seimbang dan dipercaya dapat mencegah penyakit geriatrik. Kini Bibimbap dianggap sebagai satu dari tiga makanan khas Korea, setelah kimchi dan bulgogi.</p>	
Bulgogi	<p>Bulgogi, yang arti harafiahnya adalah “daging api”, merupakan hidangan tradisional Korea berupa irisan daging sapi bakar atau babi (jarang) yang sudah direndam kecap manis, dan aneka bumbu lainnya.</p>	
Tteok (Kue beras)	<p>Tteok, atau kue beras Korea dengan jenisnya yang beragam. Dulu tteok sering dijadikan sebagai lauk atau hidangan spesial pada saat acara keluarga atau kumpul-kumpul seperti; acara ulang tahun, pesta pernikahan, upacara peringatan, dan hari raya tradisional.</p>	
Mie dan Mie Soba Dingin	<p>Bangsa Korea telah mengembangkan aneka</p>	



	panganan mie yang penuh dengan arti simbolis. Salah satunya janchi guksu (jamuan makan mie) yang dimasak di dalam kaldu ikan teri dan disajikan untuk para tamu pesta pernikahan	
Hanjeongsik (Set Menu Hidangan Korea)	Hanjeongsik atau dikenal sebagai set menu terdiri dari nasi, sup, dan tiga sampai lima lauk lainnya (sebagian besar adalah sayuran). Namun semenjak ekonomi nasional berkembang pesat, set menu makanan kini semakin mewah dengan menyajikan hingga sepuluh macam lauk, termasuk daging dan ikan. Tetapi nasi, sup, dan kimchi tetap disediakan	

Sumber: <http://id.korean-culture.org>

2.3 K-Pop Celebrity Shop and LIVErery Restorant

K-Pop Celebrity Shop and LIVErery Restorant merupakan tema baru dan belum pernah digunakan di dalam Indonesia. Tema ini menggabungkan antara restoran, music, media, book, dan special goods. Terdapat beberapa cara untuk menyampaikan maksud dari LIVErery itu sendiri. Salah satu contohnya dengan menambakan fasilitas LCD dan ruangan yang full musik dan media. Selain menghadirkan suasana yang hangat tetapi juga berkesan modern dikarenakan menggunakan berbagai fasilitas yang sudah lebih berteknologi untuk menunjang kebutuhan di dalam ruang tersebut. Selain itu juga disediakan area untuk pelanggan



yang ingin melihat-lihat dan membeli goods/merchandise yang berhubungan dengan K-Pop.



Gambar 2.8 Pemasangan LCD

Sumber: http://english.visitseoul.net/attractions/SUM-Market-EN_/20302

2.4 K-Pop



Gambar 2.9 K-Pop Group

Sumber: <http://google.com/image>

K-Pop adalah kependekan dari Korean Pop (Musik Pop Korea) adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Jenis musik ini adalah jenis pop. Banyak artis dan kelompok musik populer yang berasal dari Korea Selatan dalam negeri dan populer di mancanegara. Kegandrungan akan musik K-Pop merupakan bagian yang tak terpisahkan dari Demam Korea (*Korean Wave*) di berbagai negara, termasuk Indonesia. K-Pop ada sejak tahun 1960-an, pengaruh dari musik J-Pop (Japan Pop). Musik Korea bangkit dengan kekuatan grup vokal, baik boyband maupun girlband. K-Pop sudah dipersiapkan dalam sejak waktu tujuh belas



tahun lalu, karena Korea Selatan ingin mendapatkan pengakuan atas kebudayaan mereka. Musik Korea mempunyai dua unsur utama yaitu fashion dan musik itu sendiri. Biasanya musik Korea mengusung musik dance, beraliran hiphop, serta unsur koreografi dan kostum yang menarik. Disini keunggulan dalam "ketampanan dan kecantikan" juga ditonjolkan, selain kualitas pencipta musik oleh mereka sendiri (Bens Leo, 2012)

Menurut seorang ahli sejarah (Profesor Kim Hong Seok, 2012) yang menjelaskan bahwa musik K-Pop ini sudah ada sejak era Joseon berkuasa di Korea Selatan, mengklaim menemukan beberapa fakta dari data-data dan artepak sejarah yang mempunyai hubungan K-Pop.

Koreografi yang sekarang banyak diperagakan oleh group K-Pop sudah diprediksi dalam catatan sejarah "*Sangukji Wuiji Dongijeon*". Disana ditemukan beberapa kalimat yang menunjukkan perkembangan musik era Joseon dimasa depan diantaranya:

- "*Namyeo Gunchuigamu*" yang artinya laki-laki dan perempuan berkumpul untuk menikmati musik dan tari.
- "*Sujocksangeung*" yang artinya menggerakkan lengan dan kaki beriringan.
- "*Dapjijeoang*" yang artinya gerakan berlari di tempat dengan kedua kaki.

Menurut Profesor Kim Hong Seok, " Variasi genre musik yang ada berasal dari Jangagwon di Joseon, dan ada genre tertentu dari musik sekarang yang bisa membawa kepada akar sumbernya" (2012).

Musik K-Pop (Korean Pop) atau Musik Pop Korea, sudah dikenal sejak tahun 1930-an. Berbagai sumber literatur menyebutkan, K-Pop pertama kali muncul pada tahun 1930 akibat masuknya pop Jepang yang juga turut mempengaruhi unsur-unsur awal musik pop di Korea.

Penjajah Jepang atas Korea juga membuat genre musik Korea tidak bisa berkembang dan hanya mengikuti perkembangan budaya Jepang pada saat itu. Pada tahun 1950-an dan 1960-an, pengaruh musik pop barat mulai masuk dengan



banyaknya pertunjukkan musik yang diadakan oleh panhgkalan militer Amerika Serikat di Korea Selatan.

Musik Pop Korea awalnya terbagi menjadi genre yang berbeda-beda, pertama adalah genre "oldies" yang dipengaruhi musik barat dan populer di era 60-an. Pada tahun 1970-an, musik rock diperkenalkan dengan pionirnya adalah Cho Yong-pil. Genre lain yang cukup digemari adalah musik Trot yang dipengaruhi gaya musik enka dari Jepang. Kemudian jadi satu kesatuan sejak popularitasnya berkembang tahun 2000 (Profesok Kim Hong Seok, 2012).

2.5 Komunikatif

Menurut KBBI, komunikatif memiliki arti mudah dipahami atau dimengerti, dalam keadaan saling berhubungan. Komunikatif yang dimaksud adalah mengkomunikasikan informasi kepada pelanggan. Informasi seputar K-Pop yang akan disampaikan adalah biografi tentang K-Pop itu sendiri.

2.5.1 Dinding Informasi

Terdapat beberapa cara untuk menyampaikan informasi dua dimensi berupa tulisan dan gambar. Salah satu contohnya dengan meletakkan informasi pada dinding. Cara mendisplay informasi pada dinding dapat melalui foto, mural, dan *wallsticker*.

Foto adalah gambar yang dibuat dengan kamera dan peralatan fotografi lainnya. Selain itu foto dan potret juga sering digunakan sebagai kiasan. Misalnya: "Foto/potret masa silam itu sering muncul kembali dalam benaknya". Dalam hal ini, foto/ potret berarti bayangan, gambaran, atau kenangan.

Wallsticker merupakan media dekorasi dinding yang berupa potongan bagian-bagian dari sebuah bentuk, karakter, kata-kata, hewan, tumbuhan, dan lain-lain (interior-diy.com). *Wallsticker* sudah memiliki lem seperti layaknya stiker biasa sehingga dalam pengaplikasiannya tidak perlu diberi lem lagi. *Wallsticker* tidak berfungsi untuk menutupi seluruh bagian dinding.

Wallsticker dapat didesain *custom* secara digital. Setelah didesain secara digital *wallsticker* akan dicetak. Sehingga hasil akhir *wallsticker* dapat sesuai dengan desain yang diinginkan.



Gambar 2.10 Foto

Sumber: <http://pinterest.com>



Gambar 2.11 Foto

Sumber: <http://pinterest.com>



Dalam membuat desain dinding grafis yang berisi informasi seputar K-Pop, diperlukan penggabungan elemen desain secara bersamaan, meliputi warna, bentuk, foto atau ilustrasi, dan tipografi. Penggabungan elemen desain tersebut ditata dengan layout.

2.5.2 Layout

Menurut Surianto Rustan (2008: 12), pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Berikut ini 4 prinsip dasar layout menurut Rustan:

a. *Sequence* (Urutan)

Berdasarkan penelitian oleh Dr. Mario R Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Ada berbagai macam cara menciptakan kontras, dengan ukuran, posisi, warna, bentuk, dan konsep berlawanan.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Ada dua macam balance, yaitu *balance* simetris dan asimetris. Simetris memiliki kesan formal, cocok untuk desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, dan kokoh. Sedangkan asimetris cocok untuk desain modern, bersahabat, dan muda.

d. *Unity* (Kesatuan)

Merupakan kesatuan antara pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

Berdasarkan prinsip dasar layout tersebut, maka dinding grafis informasi seputar K-Pop didesain dengan penekanan pada gambar dan urutan dari kiri ke kanan. Penekanan pada gambar berarti gambar utama akan memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan elemen lainnya seperti tulisan dan gambar tambahan.



2.6 Mugunghwa



Gambar 2.12 Mugunghwa
Sumber: <http://google.com/image>

Nama ilmiah bunga Mugunghwa merupakan *Hibiscus Syriacus*. Tempat asal merupakan Minor Asia dan Mugunghwa terdapat di India, Cina, Korea dan sebagainya.

Mugunghwa (무궁화; 無窮花) merupakan bunga nasional Republik Korea. Ia tidak memiliki tampilan yang meriah atau wangi yang cukup kuat. Walaupun terlihat biasa namun bunga ini melambangkan vitalitas yang mencerminkan karakter nasional Korea. Mugunghwa menyimbolkan ketekunan, kelembutan dan ketahanan. Walaupun disukai oleh orang Korea sejak lama, mugunghwa pernah kehilangan minat dari masyarakat Korea karena istana kerajaan Joseon memilih bunga pir (ihwa) sebagai bunga keluarga kerajaan. Kemudian, saat orang Korea menghadapi banyak kesulitan, mugunghwa akhirnya kembali dipilih sebagai bunga nasional.

Mugunghwa tumbuh mekar selama 100 hari, dari bulan Juli sampai Oktober, lebih lama daripada bunga yang lain. Sejak zaman kuno tumbuh di Korea dan memiliki variasi pola dan bentuk serta warna yang berbeda-beda antara lain, pink, putih, merah dan violet. Sebagian besar bunga pudar dalam satu hari, namun mugunghwa tetap segar dalam waktu sehari-hari. Penampilan ini telah membangunkan jiwa orang Korea di



waktu penderitaan mereka.



Gambar 2.13 Bunga Mugunghwa

Sumber: <http://google.com/image>

Berdasarkan kajian diatas, bunga mugunghwa merupakan bunga yang bermakna bagi masyarakat Korea. Penggunaan bunga mugunghwa bagi interior diharapkan dapat menambah suasana Korea pada restoran. Selain itu, bunga mugunghwa diharapkan menjadi simbol kebersamaan pada restoran dan janji bagi pelanggan untuk datang lagi ke Tteokbokki Queen.

Untuk pengaplikasian bunga mugunghwa ini akan diaplikasikan pada kolom-kolom yang berada pada area liverary restaurant, selain untuk menambah suasana spring di Korea tetapi juga difungsikan untuk menambah estetik ruangan.



Gambar 2.14 Contoh Pengaplikasian pada Kolom

Sumber: <http://google.com/image>

2.7 Desain Modern

2.7.1 Deskripsi Desain Modern

Menurut Frank Lloyd Wright pada bukunya yang berjudul "Falling Water" arsitektur modern adalah sesi dalam perkembangan bangunan dimana ruang menjadi objek utama untuk diolah. Jika pada masa sebelumnya arsitektur lebih memikirkan bagaimana cara mengolah fasad, ornament, dan aspek-aspek lain yang sifatnya kualitas fisik, maka pada masa arsitektur modern kualitas non-fisik lah yang lebih dipentingkan. Fokus dalam arsitektur modern adalah bagaimana memunculkan sebuah gagasan ruang, kemudian mengolah dan mengolaborasikan sedemikian rupa hingga akhirnya di artikulaskan dalam penyusunan elemen-elemen ruang secara nyata.

Menurut Rayner Banham pada bukunya yang berjudul "Age of The Master: A Personal View of Modern Architecture", 1978, perkembangan arsitektur modern menekankan pada kesederhanaan suatu desain. Arsitektur modern merupakan International Style yang menganut Form Follow Function (bentuk mengikuti fungsi).



Bentukan platonic solid yang serba kotak, tak berdekorasi, perulangan yang monoton, merupakan ciri arsitektur modern.

a. Ciri-ciri Arsitektur Modern

Menurut Peter Gossel dan Gabriele Leu Thausen dalam bukunya yang berjudul "Architecture in the 20th century" 1991, Ciri-ciri dari arsitektur modern adalah:

- Satu gaya internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Berupa khayalan, idealis.
- Bentuk tertentu, fungsional, bentuk mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monoton karena tidak diolah.
- Less is more, semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak. Penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien.
- Singular (tunggal), Arsitektur modern tidak memiliki suatu ciri individu dari arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya (Seragam).
- Nihilism, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan aslinya.
- Kejujuran bahan, jenis bahan/material yang digunakan, diekspos, ditampilkan apa adanya. Tidak ditutup-tutupi atau dikamufase sedemikian rupa hingga hilang karakter aslinya. Terutama bahan yang digunakan adalah beton, baja dan kaca.

2.7.2 Mebel dan Furnitur Modern

Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata movable, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu



besar, tembok, dan atap. Sedangkan furniture berasal dari bahasa Prancis furniture (1520-30 Masehi). Furniture mempunyai asal kata furnir yang artinya furnish atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furnitur punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya.

Dalam kata lain, mebel atau furnitur adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. Mebel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dll.

Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di rumah, Kita akan terpaksa duduk berselonjor, tidur di lantai dan kedinginan, membuka laptop di lantai. Pakaian tergeletak di lantai. Kaki cepat kesemutan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman, barang-barang berantakan. Terasa manfaat mebel atau furnitur: membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi.

Mebel bukan hanya bermanfaat untuk kenyamanan dan kerapian rumah saja tetapi juga mengusung makna-makna sosial yang menegaskan status sosial. Memang ada kursi yang berfungsi sebagai tempat duduk semata, tetapi ada kursi yang menegaskan kekuasaan. Karena itu dikenal kursi raja, kursi direktur, tahta. Dalam Bahasa Indonesia juga dikenal dengan istilah "berebut kursi" yang artinya "berebut kekuasaan". Karena kursi mempunyai arti kekuasaan, maka kursi kekuasaan berlainan dengan kursi yang hanya sebagai tempat duduk. Kursi Raja penuh dengan ukir-ukiran yang rumit. Dan di istana, kursi raja paling bagus dan paling besar. Kursi bawahan raja, harus lebih sederhana dan kecil, walaupun secara finansial mampu menyediakan kursi yang lebih bagus.

Bagaimana makna mebel pada zaman sekarang, dimana sudah jarang ada status raja. Kursi bisa dijadikan sarana menyampaikan status ekonomi seseorang. Seseorang tidak nampak kaya sampai dia menampakkannya dalam bentuk mebel yang mewah.

Biasanya mebel mewah itu adalah mebel klasik. Mebel minimalis juga bisa mewah jika bahannya mahal, misalnya dari kayu jati berdiameter besar dan berukuran besar. Tanpa berbicara secara verbal, kursi sudah berbicara bahwa pemilik mebel ini adalah orang kaya.



Gambar 2.15 Contoh Interior Modern

Sumber: <http://retaildesignblog.net/2016/02/04/hyunsung-korean-restaurant-by-jangmoksoo-seoul-korea/>

2.8 Studi Keakraban Pelanggan

Keakraban antar pelanggan dapat ditingkatkan dengan mendukung interaksi sosial antar pelanggan dan menciptakan suasana ruang restoran yang hangat.

2.8.1 Interaksi Sosial Antar Pelanggan

Menurut Brand (2009), hal-hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan interaksi sosial adalah sebagai berikut.

- a. Penggunaan jendela pada ruang dapat meningkatkan keinginan untuk berinteraksi. Semakin besar ukuran jendela, semakin besar pula keinginan tersebut.
- b. Jika suatu ruang diterangi dengan pencahayaan yang tepat (idealnya dengan pencahayaan alami), plafon yang tinggi (atau miring) dapat meningkatkan keinginan untuk berinteraksi.
- c. Furnitur dapat mendukung dan mendorong interaksi sosial jika penataannya tidak menjadi penghalang antar penggunanya. Sebagai contoh, kursi yang

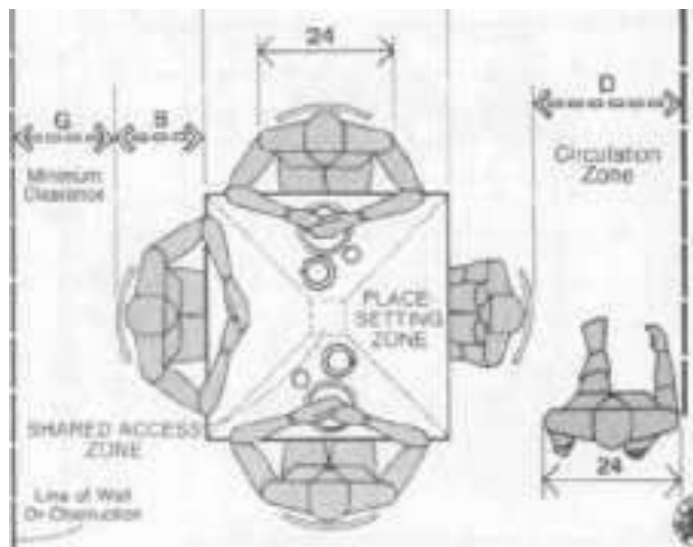


melingkar lebih mendukung interaksi daripada kursi yang berjajar.

- d. Konfigurasi furnitur yang terbuka dan memungkinkan pengguna bertatap muka dengan pengguna lain dalam suatu kelompok dapat mendorong interaksi sosial.
- e. Untuk memaksimalkan interaksi sosial, furnitur tidak boleh menunjukkan status seseorang dalam kelompok pengguna.

Berdasarkan 5 hal di atas, untuk meningkatkan interaksi sosial antar pelanggan, maka desain interior restoran akan menerapkan:

- a. Plafon yang tinggi
- b. Meja dan kursi dengan konfigurasi diagonal karena konfigurasi tersebut lebih memungkinkan pengguna bertatap muka dengan pengguna lainnya dibandingkan dengan konfigurasi sejajar. Akan tetapi, tidak semua meja menggunakan konfigurasi ini karena menyesuaikan dengan bentuk dan luas ruang.



Gambar 2.16 Konfigurasi Meja Diagonal

Sumber : Panero, Julius and Martin Zelk. 1979. Human Dimension and Interior Space. London: The Architectural Press.



2.8.2 Suasana Hangat

Menurut Indrani (2004), suasana hangat pada ruang dapat diciptakan melalui desain interior dengan penggunaan:

1. Bahan Alami
 - a. Kayu, warnanya yang kecokelatan dan garis-garis seratnya yang unik membuat kayu mampu menebarkan atmosfer 'hangat' di dalam arsitektur dan interior modern (Hilliard, 1990).
 - b. Bambu, warna bambu yang cokelat kekuningan menciptakan suasana yang "hangat" bila ditata di dalam ruangan.
 - c. Batu Alam, dapat menciptakan kesan yang natural dan hangat pada bangunan. Contohnya batu paras Jogja, batu andesit, dan potongan batu kali yang tipis.



Gambar 2.17 Contoh Penggunaan Bahan Alami

Sumber: <http://capitangeneral.com/1179-korean-interior-design/>

2. Penggunaan *Soft Furnishing*
 - a. Perabot, menggunakan *upholstery* yaitu kain pelapis tempat duduk. *Upholstery* dapat menggunakan bahan seperti beludru, *suede*, kulit, sutra, katun dan *wool* yang masing-masing memiliki variasi motif, tekstur dan warna.
 - b. Aksesoris, contohnya *cushion* penuh warna, tekstur, dan motif digunakan



sebagai alas duduk pada kursi kayu.

- c. Dinding, dapat menggunakan *wallpaper* warna netral dan panel kayu.
- d. Lantai, dapat menggunakan parket kayu, papan kayu, batu alam, dan karpet.



Gambar 2.18 Contoh *Upholstery*

Sumber: Toto Fabrics

3. Pemilihan Warna "Hangat"

Warna-warna netral seperti *off white*, *beige*, coklat dan abu-abu tidak mencolok dan berhasil meneduhkan atmosfer ruang sehingga mampu menciptakan suasana yang hangat dan nyaman. Warna-warna tersebut dapat dikombinasikan dengan warna yang mencerahkan seperti oranye.



Gambar 2.19 Contoh Warna Hangat Pada Ruang

Sumber: Danaham.com

Berdasarkan studi di atas, untuk meningkatkan suasana hangat pada ruang, desain interior restoran akan menerapkan penggunaan bahan alami yaitu kayu dan batu alam. Kedua material tersebut sesuai dengan karakteristik interior Korea. Warna hangat yang digunakan berasal dari kedua material alami tersebut. Untuk *soft furnishing*, menggunakan *upholstery* dan *cushion*.

2.9 Studi Pencahayaan

Pencahayaan mempunyai dua fungsi utama yaitu untuk penglihatan dan estetika. Fungsi estetika misalnya menciptakan suasana ruang atau untuk membuat *eye catching* elemen interior yang ingin ditonjolkan sebagai pencahayaan dekorasi (Alatas dan Subkiman, 2014). Pencahayaan yang diterapkan pada desain interior terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Pencahayaan alami adalah pemanfaatan cahaya yang berasal dari benda penerang alam, yang umum digunakan dalam interior adalah cahaya matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh melalui bukaan jendela dan pintu. Umumnya luas bukaan ideal mencapai 40 – 80% luas keseluruhan dinding atau 10 – 20% luas keseluruhan lantai.



Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya buatan manusia yang dikenal dengan lampu. Selain sebagai sumber cahaya, pencahayaan buatan dapat berfungsi sebagai aksentuasi dan memberikan keindahan pada ruang. Warna cahaya yang dihasilkan pencahayaan buatan bermacam-macam. Warna cahaya kemerahan (*warmlight*) lebih cocok untuk suasana sebuah restoran daripada cahaya warna putih (*daylight*) namun tidak boleh mengganggu kenyamanan visual, seperti membaca menu, membayar/menerima pembayaran (Alatas dan Subkiman, 2014).

Terdapat tiga teknik pencahayaan, yaitu:

- General Lighting*, sistem pencahayaan yang dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Contohnya menggunakan *downlight* dan lampu TL.
- Task Lighting*, sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Contohnya menggunakan lampu meja.
- Accent Lighting*, digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Contohnya menggunakan *spotlight* dan *wall lamp*.



General Lighting

Task Lighting

Accent Lighting

Gambar 2.20 Teknik Pencahayaan Buatan

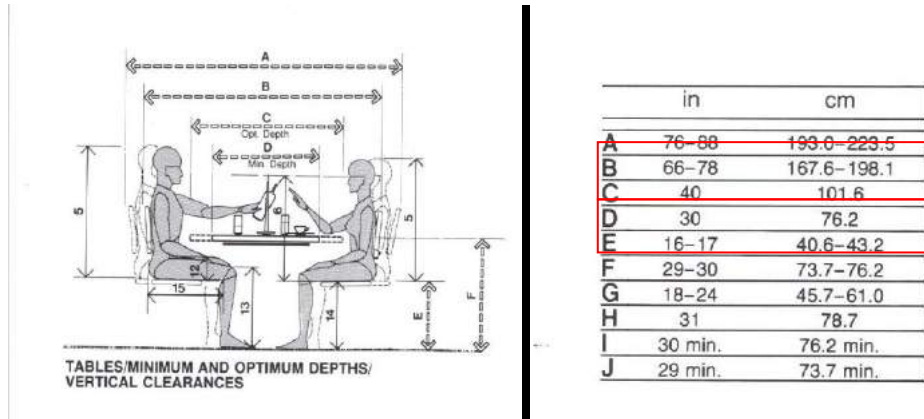
Sumber: <http://desaininterior.me>

Berdasarkan kajian pencahayaan, desain interior restoran akan menggunakan dua sumber cahaya, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh melalui penggunaan pintu kaca bening dan dinding kaca. Sedangkan pencahayaan buatan diperoleh melalui lampu. Teknik *general lighting* akan digunakan pada seluruh area restoran. *Task lighting* akan digunakan pada area dapur. *Accent lighting* berupa *spotlight* akan digunakan untuk menyorot spot merchandise agar terlihat dengan jelas.



2.10 Anthropometri

1. Ketinggian Meja dan Kursi Makan

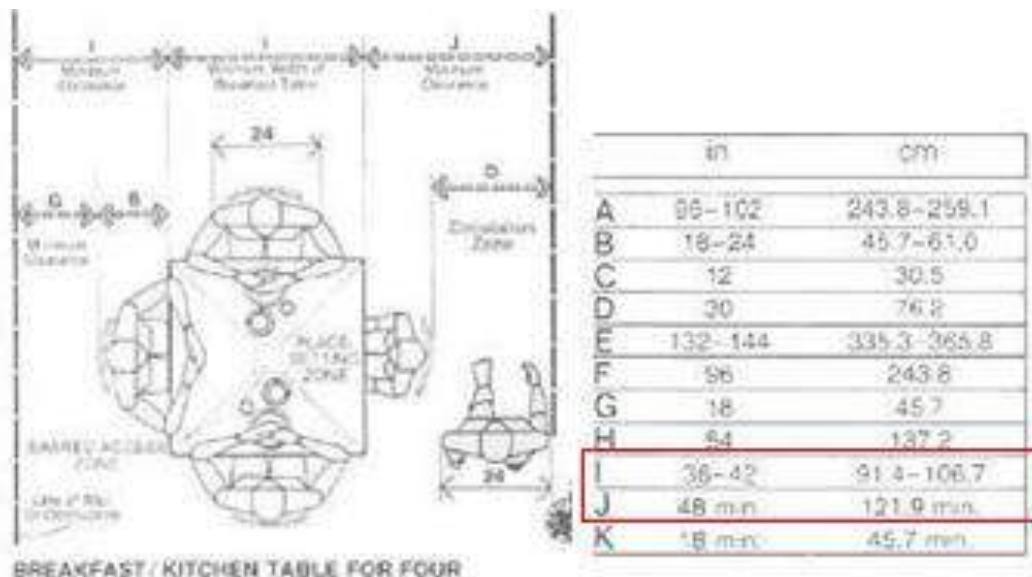


Gambar 2.21 Anthropometri Ketinggian Meja dan Kursi Makan

Sumber: Panero, Julius and Martin Zelk.1979. Human Dimension and Interior Space. London: The Architectural Press.

Berdasarkan gambar 2.11, diketahui bahwa standar ketinggian kursi makan adalah 40,6 - 43,2 cm, sedangkan ketinggian meja makan adalah 73,7- 76,2 cm. Standar ukuran lebar meja makan adalah 76,2 - 101,6 cm.

2. Konfigurasi Meja Makan Diagonal



Gambar 2.22 Anthropometri Konferensi Meja Makan Diagonal

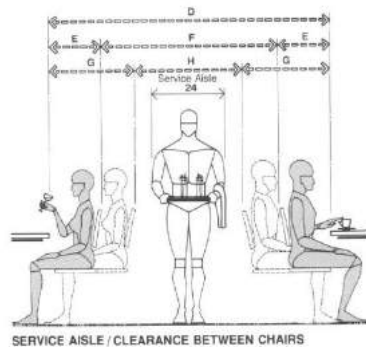
Sumber: Panero, Julius and Martin Zelk.1979. Human Dimension and Interior Space. London: The Architectural Press.

Berdasarkan gambar 2.23, diketahui bahwa ukuran lebar meja adalah 91,4 – 106,7

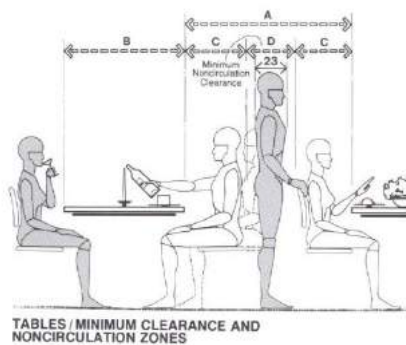


cm. Jarak antara meja dengan dinding adalah 91,4 – 106,7 cm. Sedangkan lebar untuk sirkulasi minimal adalah 121,9 cm.

3. Jarak Antar Meja Makan



	in	cm
A	48	121.9
B	18	45.7
C	30	76.2
D	96-108	243.8-274.3
E	18-24	45.7-61.0
F	60	152.4
G	30-36	76.2-91.4
H	36	91.4



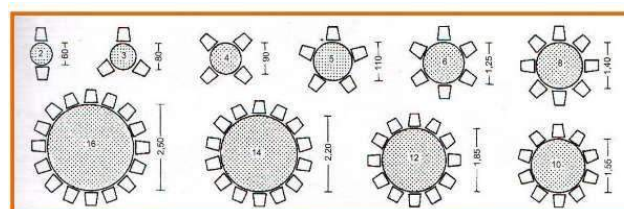
	in	cm
A	54-66	137.2-167.6
B	30-40	76.2-101.6
C	18-24	45.7-61.0
D	18	45.7
E	36	91.4

Gambar 2.23 Anthropometri Jarak Antar Meja

Sumber: Panero, Julius and Martin Zelk. 1979. Human Dimension and Interior Space.
London: The Architectural Press

Berdasarkan gambar 2.22, diketahui bahwa jarak antar meja yang optimal untuk sirkulasi pelayan adalah 243,8 - 274,3 cm. Sedangkan jarak antar meja makan tanpa sirkulasi pelayan adalah 137,2 – 167,6 cm.

4. Ukuran Meja Makan Bundar



Gambar 2.24 Anthropometri Meja Makan Bundar

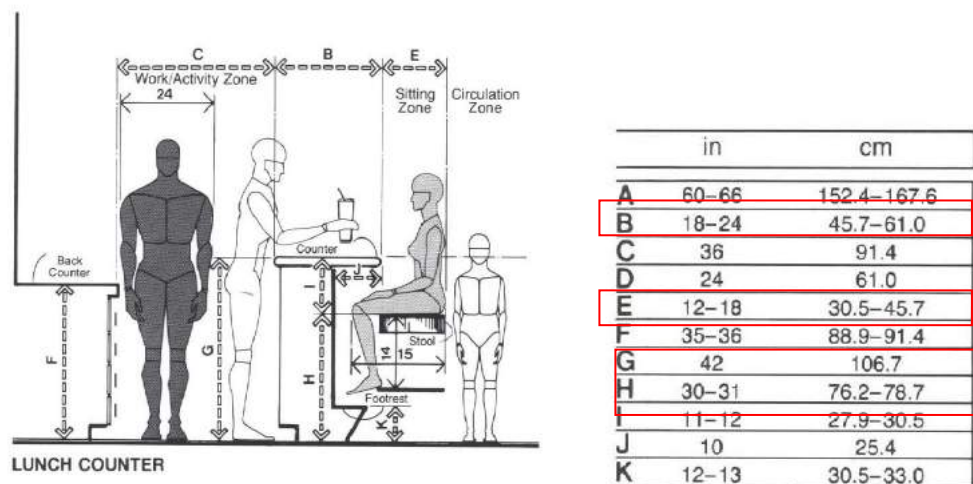
Sumber: http://www.academia.edu/8200463/ergonomi_dan_anthropometri



Berdasarkan gambar 2.14, ukuran meja bundar sesuai dengan jumlah penggunaannya adalah sebagai berikut:

- Diameter 60 cm untuk 2 kursi
- Diameter 80 cm untuk 3 kursi
- Diameter 90 cm untuk 4 kursi
- Diameter 110 cm untuk 5 kursi
- Diameter 125 cm untuk 6 kursi
- Diameter 140 cm untuk 8 kursi

5. Area Makan Bar



Gambar 2.25 Anthopometri Jarak Antar Meja

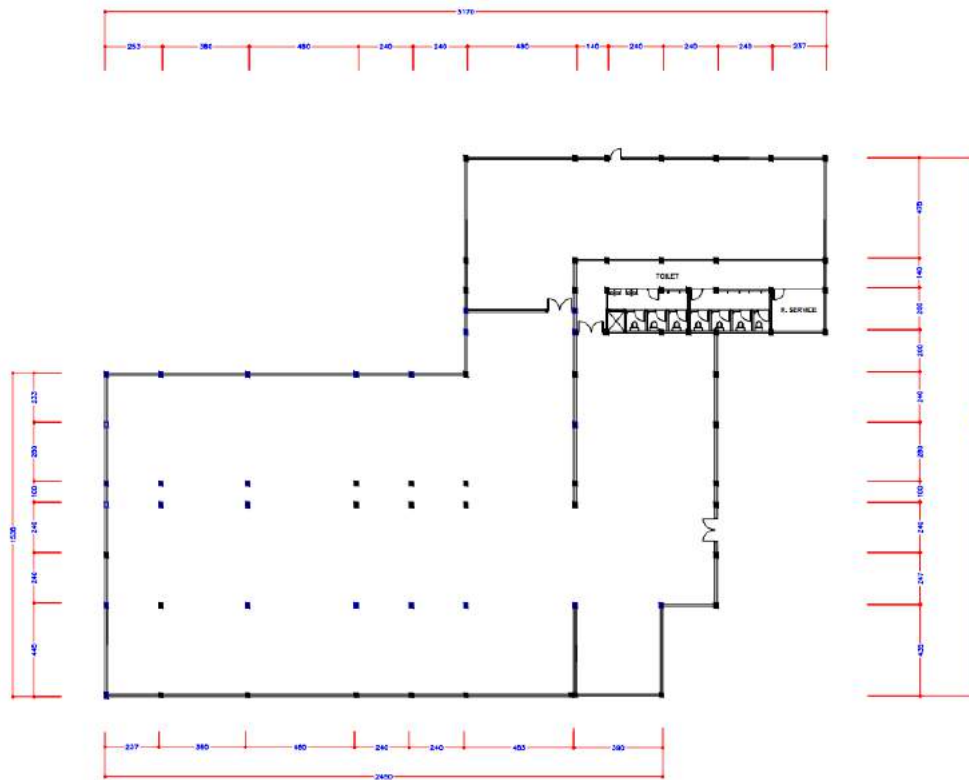
Sumber: Panero, Julius and Martin Zelk. 1979. Human Dimension and Interior Space. London: The Architectural Press

Berdasarkan gambar 2.15, diketahui bahwa ukuran standar tinggi meja bar adalah 106,7 cm dan lebar meja bar adalah 45,7 – 61 cm. Lebar area yang dibutuhkan untuk duduk adalah 30,5 – 45,7 cm. Ketinggian kursi yang digunakan untuk meja bar adaah 76,2 – 78,7 cm.



2.12 Studi Eksisting

Berikut merupakan kondisi eksisting Tteokbokki Queen:



Gambar 2.26 Denah Eksisting Tteokbokki Queen

Sumber: Dokumen Pribadi

2.13 Studi Pemandangan

2.13.1 Restoran Yoogane (Jakarta)



Gambar 2.27 Yoogane (Jakarta)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Alamat : Lotte Shopping Avenue Ciputra World Lantai 1, Jalan Professor
Doktor Satrio No. 3-5, RT.18/RW.4, Karet Kuningan, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940.

Operasional : Setiap hari, pukul 10.00 - 22.00 WIB

Salah satu restoran di Korea yang populer dengan sajian asal kota Chuncheon itu adalah Yoogane. Berdiri sejak 1981, Yoogane punya lebih dari 130 gerai di Korea. Karena banyak penggemar, ekspansi pun dilakukan ke negara lain termasuk Indonesia.

Yoogane pertama kali buka di Citywalk Sudirman Jakarta. Kemudian hadir juga Yoogane di Bandung. Beberapa bulan belakangan muncul Yoogane di Lotte Shopping Avenue Jakarta. Kami akhirnya memutuskan datang ke sana.

Restoran ini berkonsep *open kitchen*. Di setiap meja tampak sebuah *pan* besar untuk memasak makanan. Ada beberapa juga yang memakai kompor *portable*. Namun terdapat pula yang tidak menggunakannya.

2.13.2 Bibigo (Jakarta)



Gambar 2.28 Bibigo (Jakarta)

Sumber: Dokumentasi Penulis

Alamat : Pacific Place Lt.4, Sudirman Central Business District, Jl. Jenderal
Sudirman Kav. 52-53, RT.5/RW.3, Senayan, Kby. Baru, Kota
Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12190

Operasional : Setiap hari, pukul 10.00 - 22.00 WIB

Bibigo merupakan restoran Korea yang mengusung konsep kontemporer, tentunya dengan menu-menu fusion 100% halal. Salah satu restoran Korea halal



terbaik di Jakarta ini terletak di pusat kota Jakarta, tepatnya di lantai 4 mall Pacific Place. Terdapat beberapa area personal dining, sehingga Anda bisa makan dengan tenang dan nyaman. Tidak hanya itu, Anda juga bisa menikmati langsung makanan di bar yang tersedia. Bibigo memiliki Korean BBQ terbaik di kelasnya, tentunya dengan kualitas daging paling premium. Jika Anda sering menonton drama Korea, pasti sangat familiar dengan Tteokbokki yang merupakan makanan khas Korea, Anda pun bisa menikmatinya di restoran Bibigo ini. Pelayanan yang diberikan pun sungguh memuaskan, jika Anda kurang familiar dengan makanan-makanan Korea, maka Anda akan dipandu oleh waiter untuk memilih makanan yang Anda inginkan.



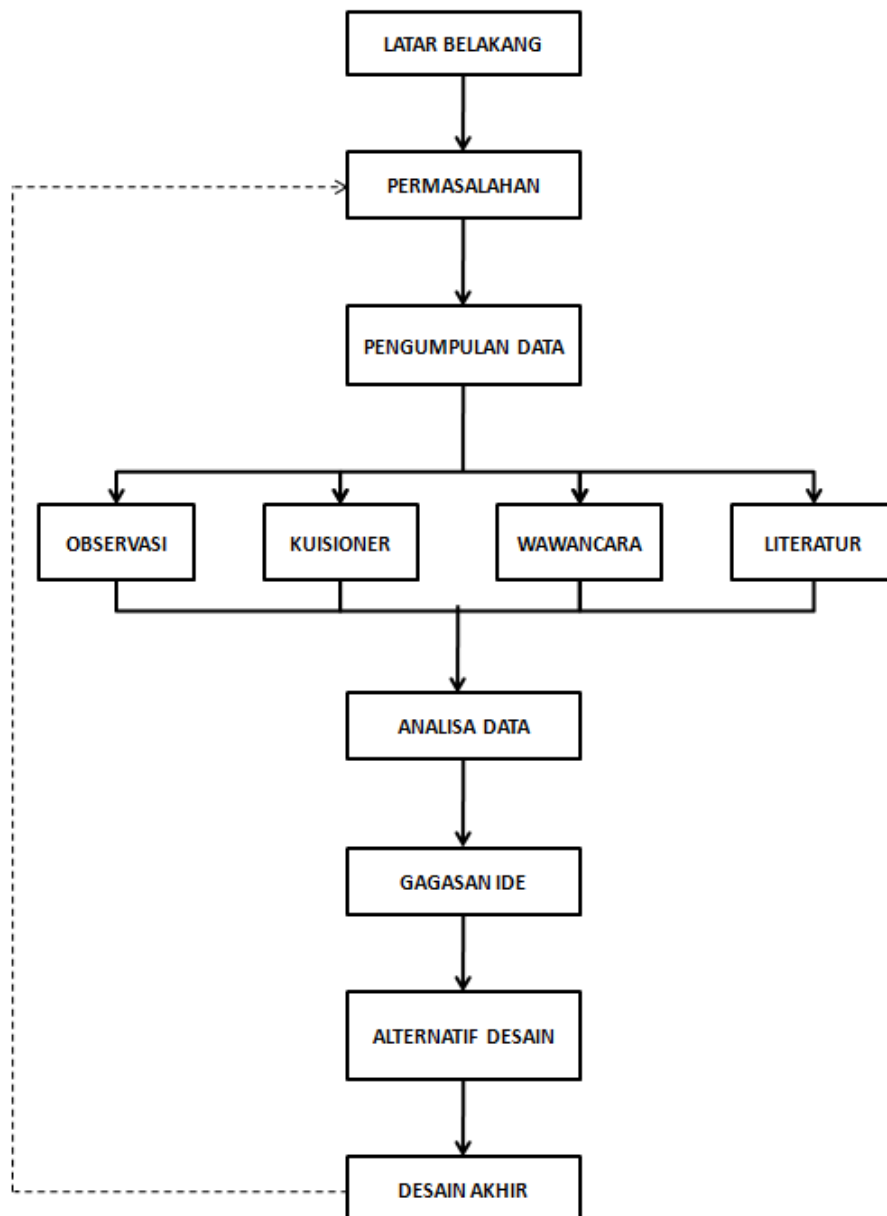
Halaman ini sengaja dikosongkan.



BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain

Berikut ini adalah proses desain yang diterapkan pada perancangan interior Tteokbokki Queen.



Gambar 3.1 Bagan Proses Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi, wawancara, kuisioner, dan studi literatur.

3.2.1 Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan suatu objek atau hal secara langsung. Observasi dilakukan di restoran Tteokbokki Queen yang terletak di Jalan Gapura Niaga Blok K.12, Sambikerep, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi riil Tteokbokki Queen.

Kondisi riil tersebut meliputi keadaan bangunan eksisting, fasilitas yang tersedia, elemen interior yang digunakan, dan aktifitas pengguna. Elemen interior yang diamati meliputi lantai, dinding, plafon, furnitur, elemen estetis (material dan warna), pencahayaan (jenis dan warna cahaya), dan penghawaan. Aktifitas pengguna yang dimaksud merupakan aktifitas karyawan dan aktifitas pelanggan.

3.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada karyawan Tteokbokki Queen. Karyawan yang diwawancarai yaitu manajer restoran, kasir, kepala dapur, helper, dan waitress. Total sasaran responden adalah 7 karyawan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui beberapa data tentang perusahaan, kondisi restoran terutama area service, dan keluhan, baik dari karyawan maupun pelanggan.

Berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan kepada karyawan Tteokbokki Queen.

1. Berapa rata-rata jumlah pelanggan setiap harinya?
2. Kapan restoran paling ramai dikunjungi oleh pelanggan?
3. Apakah meja restoran sering terisi penuh?
4. Apakah ada keluhan dari pelanggan terkait fasilitas dan kenyamanan restoran?
Apa saja keluhan tersebut?
5. Fasilitas apa yang perlu ditambahkan untuk pelanggan?
6. Bagaimana sistem pelayanan dan sistem kerja di Tteokbokki Queen?
7. Apa ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan untuk karyawan?



3.2.3 Kuisisioner

Kuisisioner diberikan kepada pelanggan yang pernah berkunjung ke Tteokbokki Queen melalui kuisisioner online. Kuisisioner online tersebut beralamat http://bit.ly/tteokbokki_queen. Total sasaran responden minimal 25 pelanggan. Kuisisioner diberikan untuk mengetahui kegtertarikan pelanggan terhadap konsep restoran K-Pop dan komunikatif serta kenyamanan pelanggan terkait fasilitas restoran.

Berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan kepada pelanggan Tteokbokki Queen

1. Apakah Anda pernah mengunjungi Tteokbokki Queen Surabaya?
2. Apakah Anda merasakan ketidaknyamanan saat duduk?
3. Apa yang Anda lakukan saat menunggu makanan disajikan?
4. Apakah Anda nyaman saat berada di Tteokbokki Queen?
5. Apakah Anda penyuka K-Pop?
6. Apakah Anda tertarik jika ada penambahan fasilitas tentang K-Pop seperti liverary spot, celebrity shop?
7. Apakah Anda merasa nyaman jika menempati meja yang sama dengan pelanggan lain?
8. Apakah Anda memiliki keluhan terhadap fasilitas yang tersedia di Tteokbokki Queen?
9. Apa keluhan Anda?
10. Saran apa yang Anda miliki untuk desain interior Tteokbokki Queen?

3.3 Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analitis, yaitu metode yang menganalisa kembali setiap hal yang ada dalam perancangan. Metode analitis yang digunakan yaitu metode analisa deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan analisa dan pengamatan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian yang diperoleh tidak bersifat statistik dan akan dianalisa dengan kalimat-kalimat penjelasan.

Data yang akan dianalisa adalah sebagai berikut:

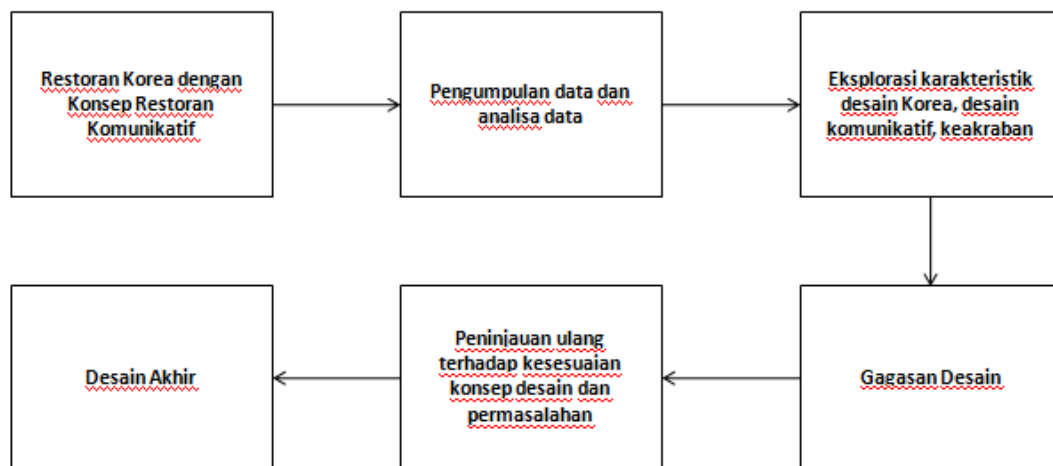
1. Analisa pengguna dan aktifitas



2. Analisa ruang, fasilitas, dan hubungan antar ruang
3. Analisa observasi
4. Analisa wawancara
5. Analisa kuisisoner

3.4 Tahap Desain

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior. Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan-gagasan ide desain yang dilakukan setelah melakukan analisa data yang disebutkan pada sub bab sebelumnya. Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, dan elemen interior lainnya. Berikut ini tahapan desain yang diterapkan pada Redesain Tteokbokki Queen K-Pop Celebrity Shop & LIVErery Restorant dengan Suasana K-Pop dan Komunikatif di Surabaya:



Gambar 3.2 Bagan Tahapan Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Pengguna restoran Tteokbokki Queen dibagi menjadi dua, yaitu pelanggan dan karyawan.

1. Pelanggan

Pelanggan Tteokbokki Queen mayoritas berusia 20-40 tahun. Pelanggan mayoritas merupakan mahasiswa, karyawan perusahaan, dan wirausahawan. Pelanggan biasanya datang bersama keluarga, teman, atau rekan kerja.

Segmentasi pelanggan adalah kelas ekonomi menengah ke atas, hal ini disebabkan oleh harga makanan yang relatif mahal. Karakteristik pelanggan berdasarkan kelas ekonomi tersebut adalah orang-orang yang memiliki daya beli cukup tinggi, cenderung mengikuti tren dan senang mencoba sesuatu yang baru. Selain itu, pelanggan senang berfoto dan kurang senang jika duduk bergabung dengan orang lain.

2. Karyawan

Karyawan Tteokbokki Queen terdiri dari *Q/C supervisor*, manajer restoran, kasir, kepala dapur, *waitress*, dan *helper*. Usia karyawan berkisar antara 20 – 45 tahun. *Q/C supervisor* dan manajer restoran berasal dari kelas ekonomi menengah, sedangkan karyawan lainnya berasal dari kelas ekonomi menengah ke bawah. Karyawan Hakata Ikkousha merupakan orang-orang yang ramah, tanggap, dapat melayani dengan cepat, dan peka terhadap pelanggan.

4.2 Studi Ruang

Berikut ini tabel aktifitas pengguna Tteokbokki Queen beserta kebutuhan ruang berdasarkan aktifitas tersebut.

Tabel 4.1 Aktifitas Pengguna Tteokbokki Queen

No.	Pengguna	Aktifitas	Ruang
1.	Pelanggan	<ul style="list-style-type: none">• Memesan makanan dan minuman• melihat-lihat ke spot merchandise	Area makan/kasir Area mini merchandise



		<ul style="list-style-type: none"> • menonton • makan dan minum • membayar • ke toilet 	<p>Area makan</p> <p>Area makan</p> <p>Kasir/area makan</p> <p>Kamar mandi</p>
2.	Owner	<ul style="list-style-type: none"> • mengunjungi restoran • berkoordinasi • ke toilet 	<p>Semua ruangan</p> <p>Area dapur dan area kerja</p> <p>Kamar mandi</p>
3.	Kepala Dapur	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil bahan makanan • mempersiapkan dan memasak makanan • ke toilet 	<p>Area dapur</p> <p>Area dapur</p> <p>Kamar mandi</p>
4.	Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • menyambut pelanggan, memberi informasi, melakukan transaksi • ke toilet 	<p>Area kasir</p> <p>Kamar mandi</p>
5.	Helper	<ul style="list-style-type: none"> • mengambil bahan makanan • mempersiapkan dan memasak makanan • mempersiapkan minuman • mencuci peralatan memasak dan makan • ke toilet 	<p>Area dapur</p> <p>Area dapur</p> <p>Area bar</p> <p>Area dapur</p> <p>Kamar mandi</p>
6.	Waitress	<ul style="list-style-type: none"> • menerima dan menyajikan pesanan • membereskan dan membersihkan meja • ke toilet 	<p>Area makan</p> <p>Area makan</p> <p>Kamar mandi</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Tteokbokki Queen terdiri dari ruang publik, privat, dan semi privat. Dari berbagai ruangan yang ada di Tteokbokki Queen, maka dibentuklah analisa tentang ruangan untuk menentukan kebutuhan fasilitas dan kebutuhan ruang pada ruangan Tteokbokki Queen.

Berikut adalah hasil dari studi ruang pada Tteokbokki Queen:

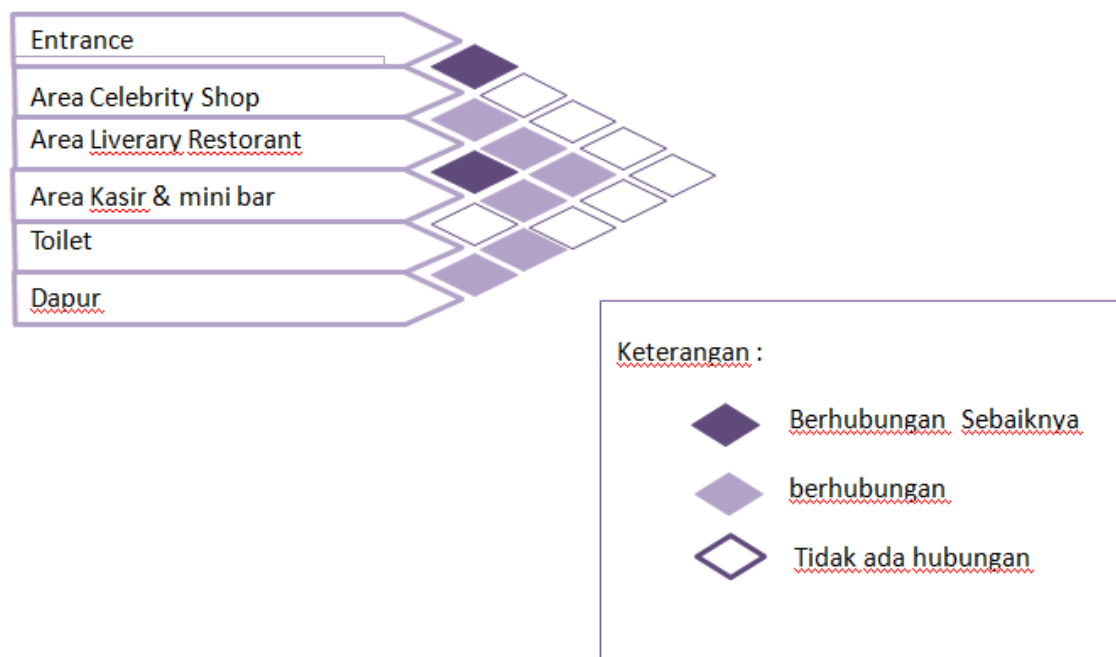
Tabel 4.2 Studi Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Tteokbokki Queen

NO	ZONA	RUANG	AKTIVITAS	FASILITAS	LUAS RUANG
1	Publik	Area Celebrity Shop	Melihat merchandise Membeli merchandise Berfoto	Rak merchandise Spot foto	108 m ²
2	Publik	Area Liverary restaurant	Area makan, mengobrol, berkumpul, menonton	Kursi Meja Sofa Mini stage	316 m ²
3	Semi private	Area kasir dan mini bar	Pembayaran dan pemesanan makanan/minuman/ merchandise makan, minum mengobrol	meja bar stool pc	49,92 m ²
4	Private	Toilet	Buang air kecil Buang air besar	Kloset wastafel	21,08 m ²
5.	Private	Dapur	Mencuci bahan makanan Mengambil peralatan masak dan makan Mempersiapkan bahan makanan	Sink Storage Preperation table kompor	84 m ²

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

4.3 Hubungan Ruang

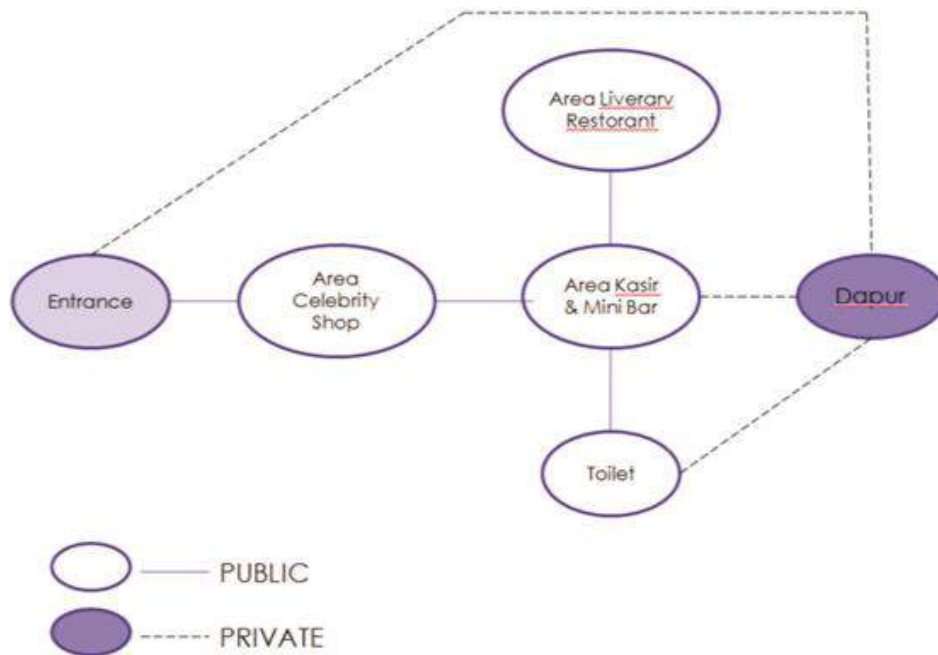
Analisa hubungan ruang dibutuhkan sebagai acuan peletakkan posisi ruang dalam mendesain. Analisa tersebut dibuat dengan mempertimbangkan aktifitas dan sirkulasi pengguna Tteokbokki Queen. Analisa hubungan ruang ditampilkan pada *interraction matrix* berikut ini.



Gambar 4.1 *Interaction Matrix*

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Setelah menganalisa hubungan antar ruang, maka diketahui ruang-ruang yang harus berhubungan, sebaiknya berhubungan, dan tidak berhubungan. Hubungan antar ruang tersebut kemudian diposisikan dalam *bubble diagram*. *Bubble diagram* juga berfungsi untuk mengetahui sirkulasi pengguna. Berikut ini *bubble diagram* Tteokbokki Queen.



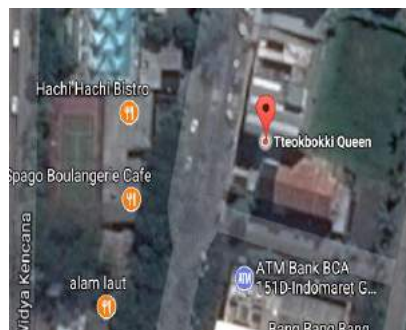
Gambar 4.2 Bubble Diagram

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

4.4 Analisa Riset

4.4.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di restoran utama Tteokbokki Queen Surabaya yang terletak di G Walk Citraland, Jl. Gapura Niaga, Blok. K. 12, Sambikerep, Lidah Kulon, Lakarsantri, Kota SBY, Jawa Timur 60213. Daerah Citraland merupakan salah satu daerah yang termasuk ramai dilalui kendaraan bermotor. Sisi kiri dan kanan daerah Citraland digunakan sebagai hotel, restoran, pertokoan, dan mall.



떡볶이의여왕

Gambar 4.3 Lokasi Tteokbokki Queen

Sumber: Dokumenasi Penulis (2017)



Tteokbokki Queen buka setiap hari Selasa - Minggu mulai pukul 10.30 sampai dengan pukul 22.30. Tteokbokki Queen ramai dikunjungi oleh pelanggan pada jam makan. Pada hari Selasa s.d. Jumat, restoran ramai dikunjungi pada malam hari. Sedangkan pada hari Sabtu dan Minggu, restoran ramai dikunjungi pada siang dan malam hari.

Tabel 4.3 Elemen Interior Tteokbokki Queen

Elemen Interior	Deskripsi
Lantai	Mayoritas menggunakan keramik 40x40 cm
Dinding	Dinding keseluruhan batu bata finishing cat putih
Plafon	Plafon gypsum finishing cat putih
Furnitur	Seluruh meja pada restoran menggunakan material kayu dengan bentuk simpel dan geometris dan bagian atas beberapa menggunakan marble Kursi yang digunakan merupakan kursi kayu dan alumunium dengan sandaran
Elemen Estetis	Pajangan dinding dan pot tanaman pada area makan
Pencahayaan	Pencahayaan buatan menggunakan lampu downlight Warna cahaya yang digunakan adalah warm white.
Penghawaan	Area makan menggunakan AC split Dapur menggunakan exhaust

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa beberapa karakteristik desain interior Korea telah diterapkan pada elemen interior Tteokbokki Queen.

Karakteristik desain interior Korea yang digunakan adalah:

- a. Menggunakan material alam

Material alam yang digunakan oleh Tteokbokki Queen adalah kayu dan batu alam marble.

- b. Bentuk simpel dan geometris

Furnitur yang digunakan oleh Tteokbokki Queen seperti meja makan.



c. Warna

Warna yang digunakan adalah warna dari material alam, putih, dan hitam



Gambar 4.4 Area Makan

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 4.4 merupakan area makan Tteobokki Queen. Seperti pada penjelasan tabel 4.3, elemen estetis yang digunakan pada area makan adalah foto-foto pada dinding serta mural di dinding.



Gambar 4.5 Elemen Estetis di Area Makan

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 4.5 merupakan elemen estetis yang digunakan oleh Tteobokki Queen. Manfaat dari elemen estetis tersebut adalah menambah kesan fun agar restoran tidak terkesan monoton.



Gambar 4.6 Penggunaan Material Kayu

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 4.5 merupakan area makan Tteokbokki Queen. Furnitur-furnitur yang terdapat pada area tersebut mayoritas menggunakan material kayu. Kayu yang digunakan tidak sebatas kayu solid. Multipleks finishing HPL kayu digunakan sebagai pengganti kayu solid.

Berdasarkan elemen interior yang digunakan, interior Tteokbokki Queen memiliki kesan hangat. Berdasarkan kajian pustaka pada sub bab 2.7.2, material kayu dapat memberikan kesan hangat pada ruang. Kesan hangat juga didapatkan dari penggunaan warna pada beberapa elemen interior. Penggunaan warna lampu warm white juga memperkuat kesan hangat pada ruang.

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa ciri khas interior Tteokbokki Queen adalah penggunaan material alam, bentuk simpel, dan geometris.

4.4.2 Hasil Wawancara

Narasumber : manajer restoran, kepala dapur, waitress

Waktu pelaksanaan : 13-15 Oktober 2017

Tempat : Tteokbokki Queen Surabaya

Tabel 4.4 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat bekerja?	Karyawan tidak mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat bekerja di area makan, maupun dapur.



2.	Apakah ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan untuk karyawan?	Janitor, yaitu tempat untuk menyimpan peralatan kebersihan restoran.
3.	Apa keluhan yang biasanya disampaikan oleh pelanggan terkait fasilitas dan kenyamanan ruang?	<ul style="list-style-type: none">• Kurangnya fasilitas entertainment tentang kpop• Pelanggan merasa suhu udara di area makan cukup panas.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa karyawan tidak mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat bekerja. Karyawan melakukan pekerjaan di semua ruangan, terutama area makan, area mini bar, dan ruang dapur. Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas untuk bekerja seperti fasilitas memasak sudah mencukupi kebutuhan.

Karyawan berpendapat bahwa terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan luas ruangan. Luas ruangan yang terbatas menyebabkan ruang untuk menyimpan peralatan kebersihan atau janitor belum tersedia.

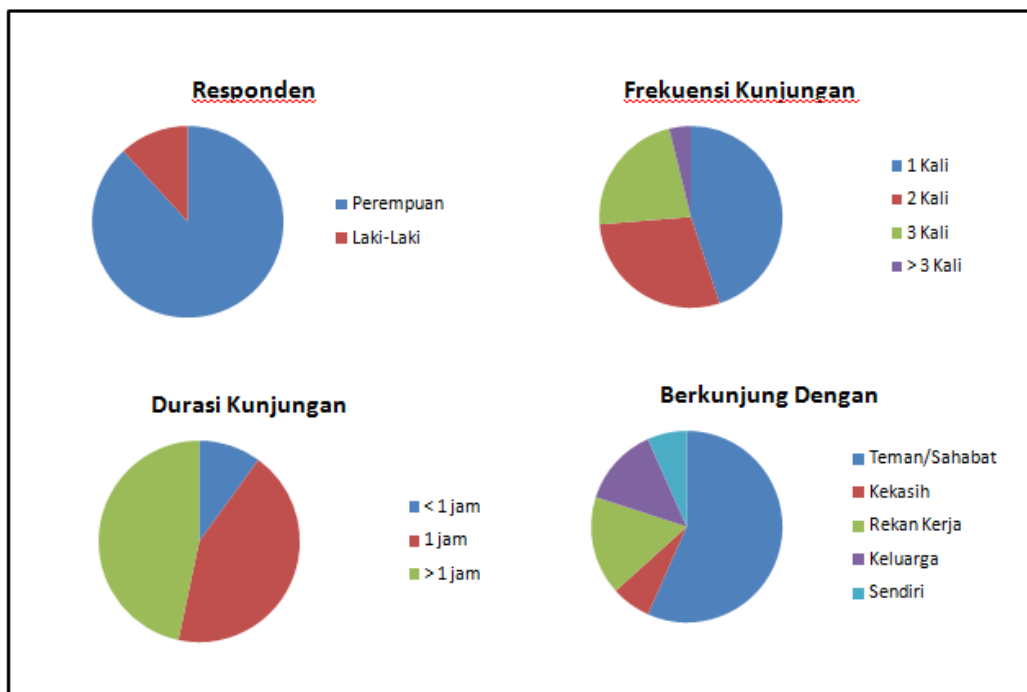
Permasalahan berikutnya mengenai fasilitas entertainment restoran. Berdasarkan hasil wawancara, karyawan mengatakan bahwa terdapat beberapa keluhan dari pelanggan mengenai fasilitas entertainment di restoran masih kurang. Fasilitas entertainment yang diberikan Tteokbokki Queen adalah 1 layar lcd ukuran standar dan rak majalah.. Selain fasilitas, karyawan juga mengatakan bahwa pelanggan juga mengeluh mengenai suhu udara di area makan terasacukup panas. Penghawaan yang digunakan pada area makan Tteokbokki Queen adalah penghawaan buatan, yaitu dengan ac split. Kenyamanan pelanggan terkait dengan suhu udara dapat ditingkatkan dengan mengoptimalkan sistem penghawaan buatan.

4.4.3 Hasil Kuisisioner

Kuisisioner ditujukan kepada pelanggan Tteokbokki Queen. Pelanggan Tteokbokki Queen adalah dari semua kalangan. Untuk harga makanan di



Tteokbokki Queen relatif mahal. Harga satu mangkuk ramyeon sekitar lima puluh ribu rupiah.



Gambar 4.7 Responden Kuisioner

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Kuisioner diisi oleh 30 pelanggan Tteokbokki Queen melalui kuisioner online. Frekuensi kunjungan responden bermacam-macam, namun mayoritas baru berkunjung satu kali ke Tteobokki Queen. Durasi kunjungan responden rata-rata adalah lebih dari 1 jam. Responden mengunjungi Tteokbokki Queen mayoritas bersama teman dan rekan kerja.

Pengumpulan data melalui kuisioner bertujuan untuk mengetahui kenyamanan dan ketertarikan terhadap kesan komunikatif. Hasil kuisioner akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Kuisioner

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda pernah mengunjungi Tteokbokki Queen Surabaya?	30 responden mengatakan pernah



2.	Apakah Anda merasakan ketidaknyamanan saat duduk?	25 responden mengatakan kurang nyaman
3.	Apakah yang Anda lakukan saat menunggu makanan disajikan?	Mayoritas responden mengobrol saat menunggu makanan disajikan
4.	Apakah Anda nyaman saat berada di Tteokbokki Queen?	29 responden mengatakan nyaman
5.	Apakah Anda penyuka K-Pop?	24 responden mengatakan iya
6.	Apakah Anda tertarik jika ada penambahan fasilitas tentang K-Pop seperti liverary spot, celebrity shop?	30 responden mengatakan tertarik
7.	Apakah Anda merasa nyaman jika menempati meja yang sama dengan pelanggan lain?	29 responden mengatakan tidak nyaman
8.	Apakah Anda memiliki keluhan terhadap fasilitas yang tersedia di Tteokbokki Queen?	30 responden mengatakan ada
9.	Apa keluhan Anda?	Mayoritas responden mengeluh tentang meja dan kursi yang kurang nyaman, ruangan masih terasa panas, serta kurangnya media hiburan
10.	Saran apa yang Anda miliki untuk desain interior	<ul style="list-style-type: none">• Memperhatikan jarak antar meja• Meningkatkan nuansa Korea (K-



	Tteokbokki Queen?	Pop) • Kurangnya media hiburan
--	-------------------	-----------------------------------

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan tabel 4.5, diketahui bahwa mayoritas pengunjung Tteokbokki Queen adalah penggemar K-Pop. Hal ini dibuktikan melalui jawaban 24 responden yang mengatakan menyukai K-Pop. Sebanyak 30 responden tertarik jika ada penambahan fasilitas tentang K-Pop.

Melalui kuisioner, diketahui bahwa 29 responden nyaman saat berada di Tteokbokki Queen, hanya saja kebanyakan dari mereka masih merasa kurang nyaman dengan tempat duduk yang disediakan. Hal ini dibuktikan dengan jawaban 25 responden kurang nyaman dengan tempat duduk.

Saat menunggu makanan disajikan, mayoritas responden mengobrol, namun juga banyak yang menggunakan *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa pelanggan membutuhkan suasana yang akrab agar dapat mengobrol dengan nyaman. Peningkatan interaksi sosial dapat membuat pelanggan mengurangi penggunaan *gadget*.

Responden yang merasa kurang nyaman dengan suhu udara restoran adalah sebanyak 26 responden. Hal ini menunjukkan bahwa sistem penghawaan buatan yang digunakan belum cukup optimal. Namun beberapa pelanggan merasa udara sudah cukup karena setiap orang memiliki tingkat kenyamanan yang berbeda-beda.

Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh responden. Responden menyarankan penambahan fasilitas tentang K-Pop. Menurut responden, suasana Korea dapat ditingkatkan melalui desain interior dan musik. Terkait kenyamanan terhadap area makan, responden menyarankan untuk memperhatikan jarak antar meja dan memberikan sekat antar meja.

4.5 Konsep Desain

Tteokbokki Queen merupakan restoran spesialis masakan Korea yang beralamatkan di G Walk Citraland, Jl. Gapura Niaga, Blok.K. 12, Sambikerep, Lidah Kulon, Lakarsantri, Kota Surabaya. Selain menikmati makanan, pelanggan dapat memperoleh informasi dan mengenal K-Pop lebih dalam.



Konsep restoran yang mengusung "K-Pop Celebrity Shop & Livery Restaurant" dan komunikatif merupakan cara untuk memberikan informasi dan fasilitas tentang K-Pop. Konsep tersebut diterapkan melalui penambahan *mini store*, *HD live theater*, dan display informasi pada dinding. Selain memberi informasi tentang K-Pop, HD live theater dapat menjadi daya tarik tambah bagi pelanggan.

Informasi yang disampaikan pada display informasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Penyampaian Informasi

Informasi yang Disampaikan	Cara Penyampaian	Lokasi Penyampaian
Cara memasak	Open mini bar	Mini bar
Vector tentang K-Pop	Foto Pigura	Area Celebrity Shop
Foto/Animation K-Pop	Foto Pigura	Area Livery Restaurant
Sekilas info tentang Korea/K-Pop	Wallsticker	Area Livery Restaurant
Hiburan/budaya K-Pop	HD LCD	Area Livery Restaurant

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Sebagai restoran spesialis masakan Korea, Tteokbokki Queen memiliki citra sebagai *Authentic Korean Restaurant*. Untuk menunjang citra tersebut, karakteristik Korea akan diterapkan pada desain interior Tteokbokki Queen namun dengan penerapan yang lebih modern dengan karakteristik K-Pop.

Terdapat dua karakteristik utama Korea yang akan diterapkan pada desain interior Tteokbokki Queen. Karakteristik Korea yang pertama adalah material alam, sesuai dengan salah satu prinsip hidup orang Korea yaitu dekat dengan alam. Karakteristik kedua adalah bentuk yang simpel dan geometris. Bentuk tersebut dapat diaplikasikan pada furnitur dan elemen estetis.

Pelanggan Tteokbokki Queen biasanya datang bersama dengan keluarga, teman, atau rekan kerja. Hal ini menunjukkan bahwa pelanggan membutuhkan suasana yang akrab agar dapat berinteraksi dengan nyaman. Suasana akrab dapat diciptakan melalui peningkatan interaksi sosial dan suasana hangat pada ruang.



4.6 Konsep Makro

Konsep Makro merupakan garis besar konsep yang akan diterapkan atas metodologi dan analisa terhadap konsep. Bentuk penyelesaian konsep yang diambil yaitu konsep "*K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant*" dan komunikatif yang diambil dari hasil wawancara dengan pegawai restoran dan kuisisioner untuk pelanggan.

Konteks "*K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant*" ini mewakili Tteokbokki Queen sendiri, karena Tteokbokki Queen merupakan salah satu restoran spesialis masakan Korea serta memberikan suasana Korea lebih modern yang lebih mudah diterima oleh seluruh kalangan masyarakat. Kemudian dari segi komunikatif dan kenyamanan ditinjau dari adanya display dinding informasi dan suasana hangat di dalam ruangan.

4.7 Konsep Mikro

Konsep Mikro merupakan detail dan penjabaran dari konseo makro, dimana konsep ini mengacu pada elemen-elemen interior yang lebih terperinci seperti bentuk, warna, dan material pada dinding, lantai, plafon, furnitur, elemen estetis, pencahayaan, dan lain-lain.

4.7.1 Konsep Lantai

Sesuai dengan karakteristik Jepang dan menciptakan suasana hangat, lantai akan menggunakan material alam. Lantai area *celebrity shop*, area *liverary restorant*, dan *mini bar* menggunakan *marble tile*. Lantai area *celebrity shop*, area *liverary restorant*, dan *mini bar* menggunakan *marble tile* dengan warna yang sama.

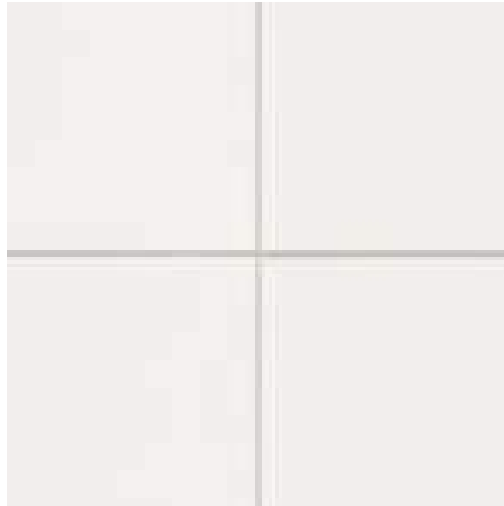


Gambar 4.8 *Marble Tile*

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Sesuai dengan persyaratan ruang restoran, lantai area servis seperti dapur, area cuci, dan ruang penyimpanan harus mudah dibersihkan, tidak licin, dan berwarna terang. Keramik doff warna putih dipilih karena sesuai dengan persyaratan tersebut.



Gambar 4.9 Keramik Putih Doff

Sumber : <http://sketchuptextureclub.com> (2017)

4.7.2 Konsep Dinding

Dinding pada area publik restoran akan dimanfaatkan sebagai display informasi seputar K-Pop. Informasi disampaikan melalui foto dan stiker yang ditempel pada dinding yang dicat duco terlebih dahulu. Warna dinding yang digunakan adalah warna putih agar pelanggan dapat fokus membaca informasi yang disajikan.



Gambar 4.10 Dinding Informasi

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)



Dinding yang tidak digunakan untuk display informasi digunakan untuk peletakan layar HD LCD.



Gambar 4.11 HD LCD

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

4.7.3 Konsep Plafon

Untuk menyeimbangkan dinding yang cukup ramai dengan informasi, maka diaplikasikan plafon dengan material gypsum.



Gambar 4.12 Plafon Material Gypsum

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

Pada area *mini bar* dan area *liverary restorant* digunakan *false ceiling* sebagai aksen dan pangareaan.



Gambar 4.13 Plafon *False Ceiling*

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)



4.7.4 Konsep Furnitur

Furnitur didesain dengan karakteristik Jepang yaitu menggunakan bentuk simple dan geometris serta menggunakan material alam. Material alam yang digunakan adalah kayu solid yaitu kayu mahoni dan pengganti kayu solid seperti multipleks *finishing* HPL motif kayu.

Kursi area makan di desain dengan beberapa jenis sesuai dengan fungsinya, yaitu kursi sandaran, kursi bar, dan kursi sofa. Untuk menciptakan suasana hangat, kursi menggunakan material kayu mahoni dan dilengkapi dengan *cushion*. Dengan kursi yang beragam, pelanggan dapat memilih tempat duduk sesuai dengan preferensi dan tingkat kenyamanan masing-masing.



Gambar 4.14 Kursi Pada Tteokbokki Queen
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

Sama dengan kursi, meja untuk area makan di desain dengan beberapa jenis sesuai dengan fungsinya. yaitu meja lingkaran, meja segi empat standart, meja santai. Dengan meja yang beragam tersebut, pelanggan dapat memilih tempat yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan masing-masing.



Gambar 4.15 Meja Pada Tteokbokki Queen
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)



4.7.5 Konsep Elemen Estetis

Elemen estetis yang pertama pada Tteokbokki Queen adalah display yang ada pada area celebrity shop, display dibuat secara custom dan bisa difungsikan sebagai spot photobooth. Untuk menambah kesan K-Pop photobooth di desain dengan full figure grup K-Pop dan juga diletakkan figure jumbo yang menyerupai figure yang berada di Idol K-Star Road, Gangnam-Seoul Korea Selatan.



Gambar 4.16 Elemen Estetis Display Area Celebrity Shop
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

Selain display, pada area celebrity shop terdapat elemen estetis lainnya yaitu berupa mural fanart yang diaplikasikan pada salah satu bagian dinding dan juga backdrop custom yang diletakkan di belakang meja kasir. Mural fanart ini berfungsi untuk menambah suasana K-Pop pada ruangan serta membuat ruangan tidak berkesan



monoton dan backdrop custom berfungsi untuk menambah karakteristik Korea dimana menggunakan motif material alam yaitu kayu.



Gambar 4.17 Elemen Estetis Area Celebrity Shop
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Pada area Liverary terdapat elemen estetis berupa lampu gantung custom.



Gambar 4.18 Elemen Estetis Lampu Gantung Custom Area Liverary
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)



Pada area Liverary juga terdapat elemen estetis bentuk batang-batang pohon yang sesuai dengan suasana musim semi (spring) di Korea.



Gambar 4.19 Elemen Estetis Pengaplikasian bentuk pada kolom di Area Liverary
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

4.7.6 Konsep Pencahayaan

Restoran menggunakan pencahayaan alami yang berasal dari jendela pada dinding bagian depan restoran. Selain sebagai sumber pencahayaan alami, berdasarkan kajian pustaka pada sub bab 2.4.2, jendela dapat meningkatkan interaksi sosial antar pelanggan. Untuk desain kaca akan dibuat tidak transparan melainkan dengan jenis kaca sandblast.

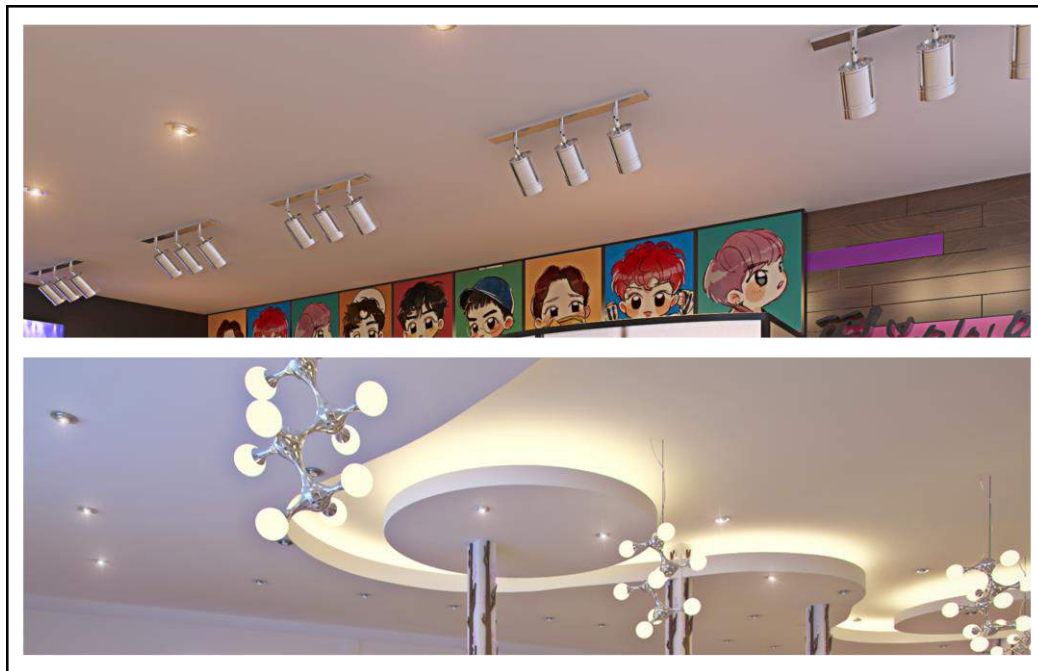


Gambar 4.20 Pengaplikasian glass wall di area depan restoran

Sumber: google.com/image (2018)

Selain pencahayaan alami, restoran juga menggunakan pencahayaan buatan. *General lighting* menggunakan downlight sebagai sumber pencahayaan utama. Lampu gantung yang berperan sebagai sumber pencahayaan dan estetis akan digunakan pada area *Liverary*.

Accent lighting menggunakan *spotlight*, dan *hidden lamp*. *Spotlight* dipasang menyorot dinding informasi dan display di area *Celebrity Shop*. *Hidden lamp* dipasang pada *up ceiling*



Gambar 4.21 Pencahayaan Buatan

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)



4.7.7 Konsep Penghawaan

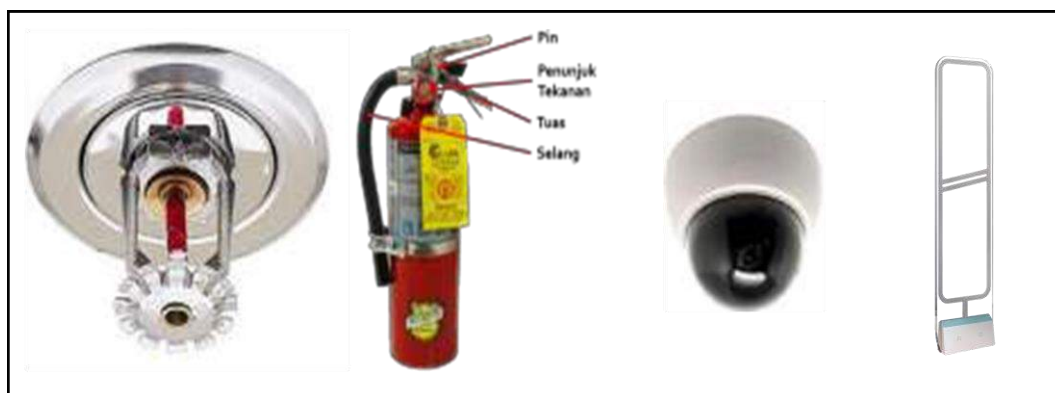
Restoran menggunakan penghawaan buatan, yaitu *exhaust fan* dan *AC split duct connection*. *Exhaust fan* digunakan pada dapur untuk mengeluarkan udara panas dan bau serta menghirup udara segar dari luar. *AC split duct connection* digunakan pada seluruh ruangan restoran kecuali dapur dan kamar mandi. *AC split duct connection* digunakan untuk menjaga suhu udara restoran agar tetap stabil dan nyaman bagi pengguna.



Gambar 4.22 *Exhaust fan* dan AC multi split
Sumber: image.google.com (2017)

4.7.8 Konsep Keamanan

Seperti yang sudah dijelaskan pada kajian pustaka, restoran membutuhkan dua sistem keamanan, yaitu sistem proteksi kebakaran dan keamanan terhadap pencurian. Untuk proteksi kebakaran, *sprinkler* akan digunakan pada seluruh ruangan restoran dan APAR akan disediakan pada sudut-sudut ruang restoran. Untuk keamanan, CCTV dome akan dipasang pada setiap sudut restoran dan diawasi oleh manajer restoran serta *antenna alarm store security* akan dipasang pada pintu masuk

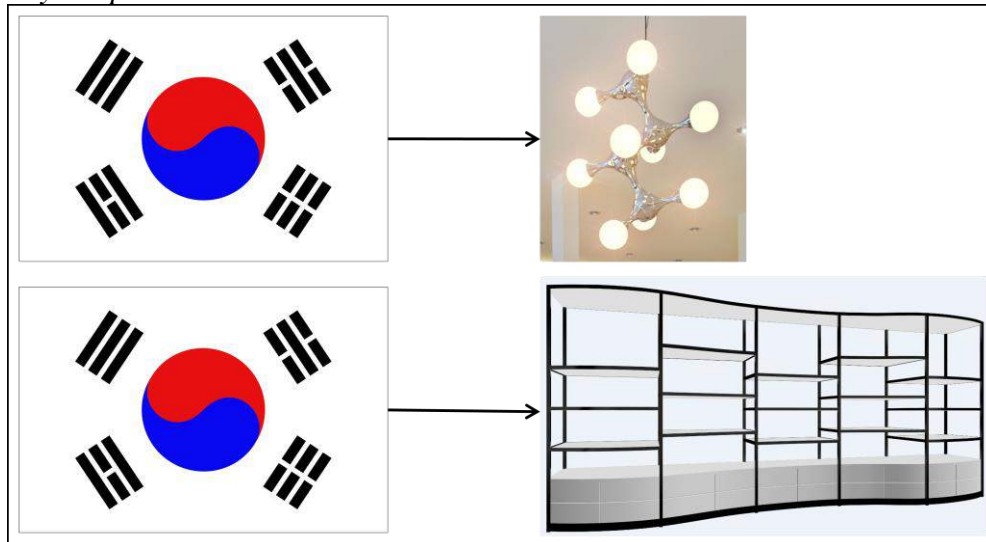


Gambar 4.23 *Sprinkle*, APAR, CCTV, *Antenna Alarm Store Security*
Sumber: image.google.com (2017)



4.7.9 Konsep Bentuk

Beberapa bentuk yang digunakan pada desain interior restoran terinspirasi dari bendera Korea Selatan (bentukan yang seperti wave). Bentuk dari wave akan diaplikasikan pada lampu gantung di area *Liverary* dan display merchandise di area *Celebrity Shop*.



Gambar 4.25 Konsep Bentuk Bendera Korea Selatan
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

4.7.11 Konsep Material

Material yang digunakan pada desain interior restoran mayoritas merupakan material alam yaitu kayu. Hal ini sesuai dengan prinsip hidup orang Korea yaitu dekat dengan alam. Dari sekian banyak jenis kayu yang biasanya digunakan di Korea, kayu yang digunakan pada desain interior restoran adalah kayu mahoni. Finishing yang akan digunakan adalah *finishing natural coating*.

Selain material alam, beberapa material fabrikasi juga digunakan. Multipleks dan *finishing* HPL motif kayu digunakan sebagai pengganti kayu asli. Keramik digunakan sebagai material lantai dan dinding area servis. *Cushion* untuk kursi makan dan kursi makan sofa menggunakan material kulit sintetis. Material yang berbahan kulit dan material yang mengkilap dapat memberikan kesan modern dan mewah.



Gambar 4.26 Konsep Material
Sumber: image.google.com (2017)



Halaman ini sengaja dikosongkan.

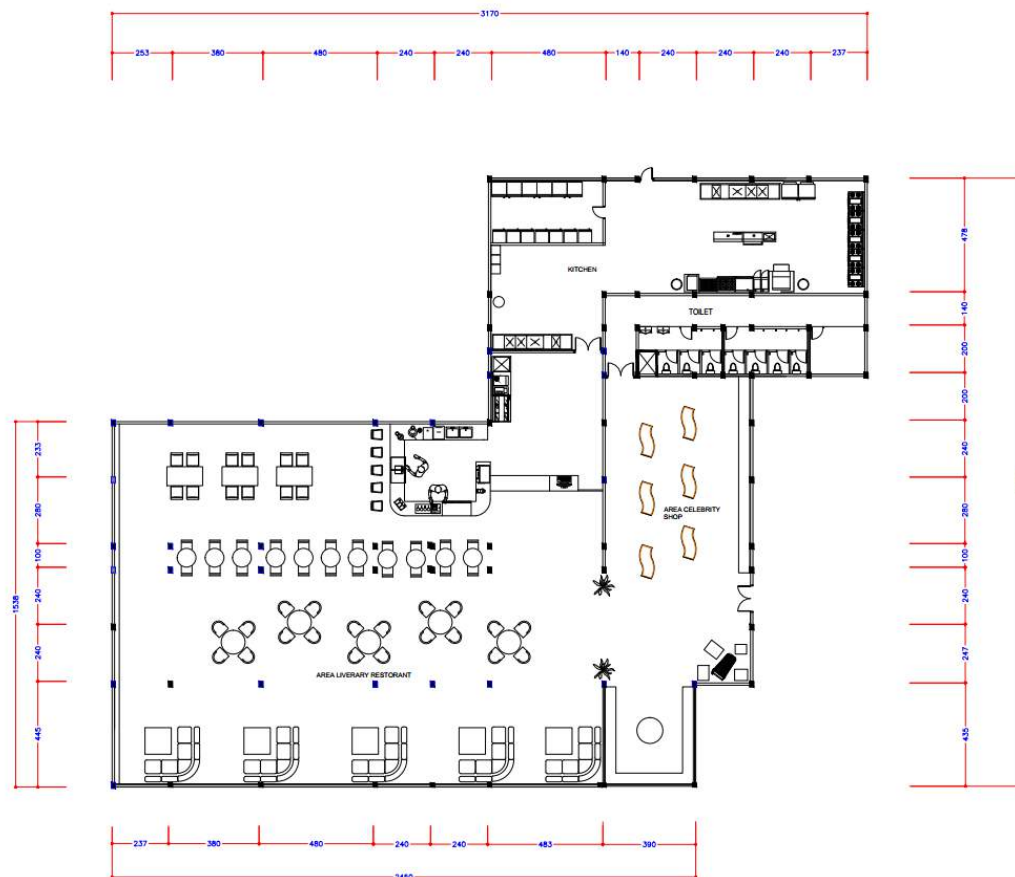


BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Alternatif layout dibuat berdasarkan hasil analisa di bab sebelumnya, seperti analisa pengguna, studi ruang, dan hubungan ruang. Alternatif layout yang telah dibuat selanjutnya akan dipilih melalui *weighted method* untuk mengetahui layout yang paling baik.

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

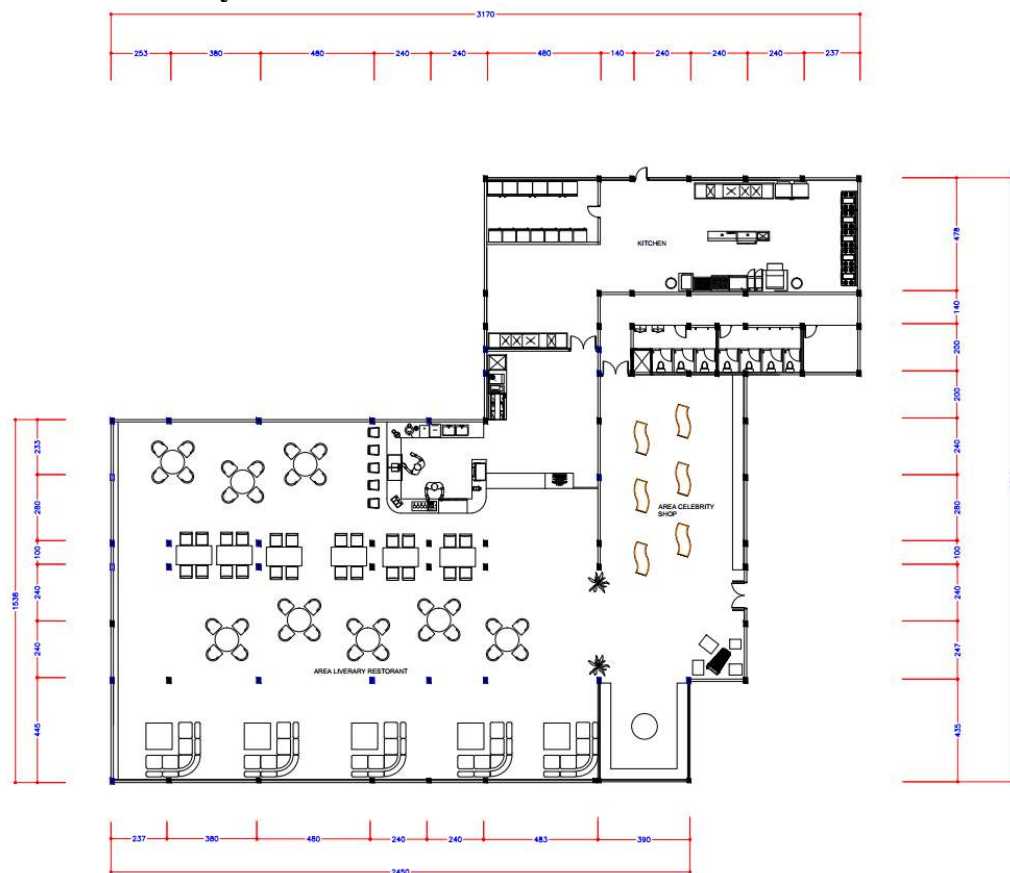
Pada alternatif layout 1, pelanggan yang memasuki restoran langsung ke area *Celebrity Shop*. Pelanggan dapat melihat-lihat koleksi ataupun bisa langsung menuju ke area makan. Jika tidak terdapat kursi kosong pelanggan dapat duduk di area tunggu yang berada pada area *Celebrity Shop* sambil membaca majalah/buku yang tersedia. Kekurangan yang terdapat pada alternatif layout 1 mengenai area *Celebrity Shop* adalah tidak tersedianya kasir



terpisah pada area tersebut, kasir masih digabung dan diletakkan pada area makan. Selain itu juga belum adanya alarm/sensor yang diletakkan pada pintu masuk sehingga keamanan masih sangat kurang.

Total kapasitas pelanggan pada alternatif layout 1 adalah 79 orang. Penataan tempat duduk di area makan cukup efisien, sehingga kapasitas lumayan banyak. Akan tetapi, pengelompokan jenis tempat duduk di area makan kurang teratur serta penataan yang masih terkesan monoton dan masih kurangnya fasilitas untuk menunjang tema restoran sendiri.

5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5.2 Alternatif Layout 2

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

Pada alternatif layout 2, pelanggan yang memasuki restoran langsung ke area *Celebrity Shop*. Pelanggan dapat melihat-lihat koleksi ataupun bisa langsung menuju ke area makan. Jika tidak terdapat kursi kosong pelanggan dapat duduk di area tunggu yang berada pada area *Celebrity Shop* sambil membaca majalah/buku yang tersedia. Perbedaan dari alternatif layout 1 adalah pada area ini sudah dilengkapi alarm sensor yang diletakkan di pintu



masuk, sehingga dari segi keamanan sudah cukup tetapi kasir masih digabung pada area makan.

Total kapasitas pelanggan pada alternatif layout 2 adalah 81 orang. Pengelompokan jenis tempat duduk cukup efisien. Akan tetapi, untuk penataannya masih belum memperhitungkan kenyamanan pelanggan karena ada beberapa tempat duduk yang terlalu dekat dengan layar lcd sehingga pelanggan tidak bisa menikmati hiburan dengan maksimal dan tidak nyaman.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2017)

Pada alternatif layout 2, pelanggan yang memasuki restoran langsung ke area *Celebrity Shop*. Area kasir tersedia disebelah kiri pintu masuk dan bersebelahan juga dengan area tunggu. Kasir pada area *Celebrity Shops* selain untuk melakukan pembayaran untuk pembelian merchandise tetapi juga



berfungsi mengontrol area untuk keamanan dan juga dibantu dengan diletakkannya alarm sensor di pintu.

Total kapasitas alternatif layout 3 paling sedikit jika dibandingkan dengan 2 alternatif layout sebelumnya. Namun hal ini diimbangi dengan adanya tambahan fasilitas hiburan berupa mini stage selain mini theater. Pengelompokan jenis tempat duduk dan penataan pada area makan efisien, pelanggan bisa lebih nyaman menikmati makanan dan hiburan yang disajikan serta mengobrol dengan pelanggan lainnya.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Alternatif layout 1, 2, dan 3 akan diseleksi menggunakan *weighted method* untuk memilih layout yang paling sesuai dengan kriteria. Kriteria yang digunakan dan hasil dari *weighted method* terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Kriteria *Weighted Method*

Kriteria/ tujuan	K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant	K-Pop	Komunikatif	Nyaman	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
K-Pop CelebrityShop & LiveraryRestorant	-	0	1	1	2	II	90	0,28
K-Pop	1	-	1	1	3	I	100	0,31
Komunikatif	0	0	-	0	0	IV	70	0,21
Nyaman	0	1	0	-	1	III	60	0,18
OVERALL VALUE							320	1

Keterangan: 1 = lebih penting, 0 = tidak lebih penting, - = tidak dapat dibandingkan Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



Tabel 5.2 Hasil Akhir *Weighted Method*

Kriteria/ Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			magnitude	score	value	magnitude	score	value	magnitude	score	value
K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant	0,28	Tema desain yang menarik, dapat menambah minat pengunjung	Poor	5	1,4	Good	7	1,96	Good	8	2,24
		Menyediakan sarana mini outlet dan sarana multimedia	Good	8	2,24	Good	8	2,24	Verry Good	10	2,8
K-Pop	0,31	Menyediakan sarana hiburan	Very Good	9	2,79	Good	8	2,48	Verry Good	9	2,79
		Bentuk geometris	Very Good	10	3,1	Good	8	2,48	Good	8	2,48
Komunikatif	0,21	Penataan furnitur	Poor	3	0,63	Very Good	9	1,89	Good	5	1,05
		Sirkulasi	Very Good	9	1,89	Good	8	1,68	Good	8	1,68
Nyaman	0,18	Luas, pencahayaan tepat	Very Good	10	1,8	Poor	3	0,54	Verry Good	10	1,8
OVERALL VALUE UTILITY			13,85			13,27			14,84		

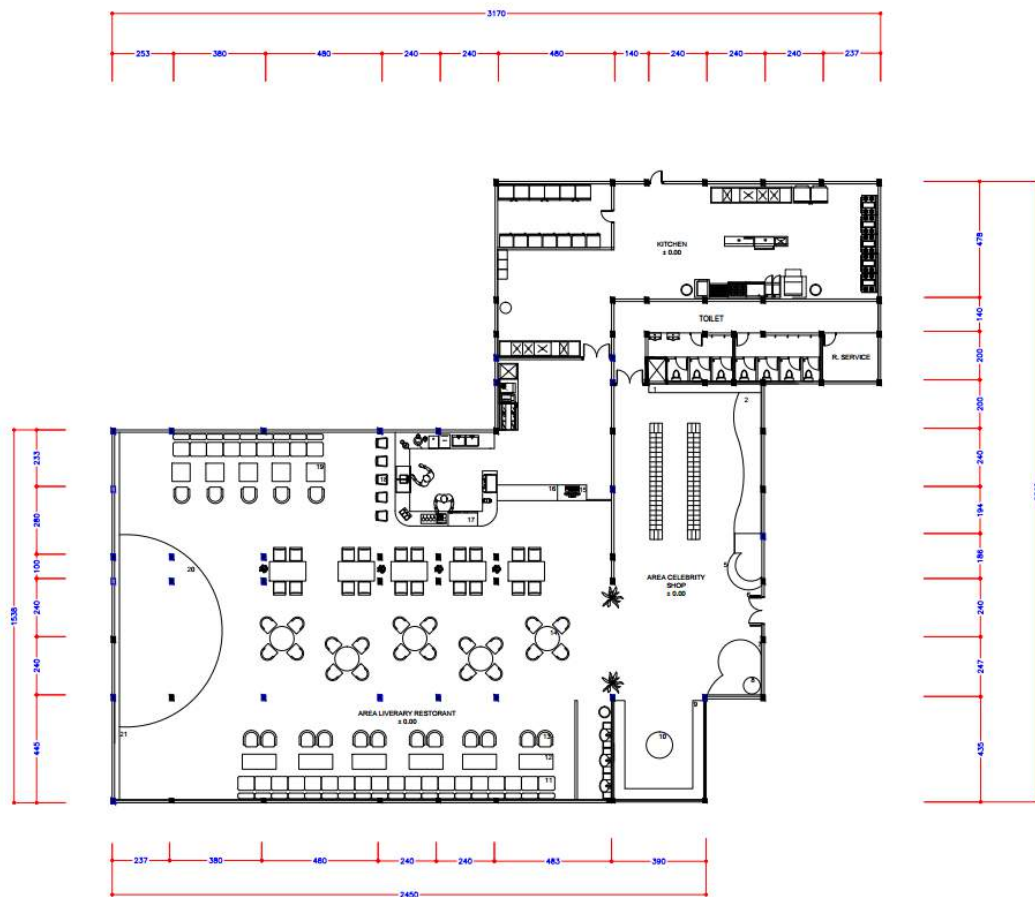
Keterangan: 0 – 5 = *poor*, 6 – 8 = *good*, 9 – 10 = *very good*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Dari perhitungan dengan weighted method di atas, diketahui bahwa layout terpilih adalah alternatif layout 3. Alternatif layout 3 memiliki nilai tertinggi dalam kriteria Kpop Celebrity Shop & Liverary Restaurant, K-Pop, komunikatif, dan nyaman.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Alternatif layout 3 merupakan layout paling baik dibandingkan dengan 2 alternatif layout lainnya. Hal ini telah dijabarkan pada sub bab sebelumnya. Namun, alternatif layout 3 masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, layout tersebut dikembangkan agar menjadi layout yang fungsional, efisien, dan mampu memberikan fasilitas yang menunjang kebutuhan pengguna secara maksimal.



Gambar 5.4 Pengembangan Layout Terpilih

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Total kapasitas pelanggan pada pengembangan layout terpilih ini yaitu 90. Area makan selain berfungsi untuk tempat makan juga dilengkapi dengan berbagai hiburan seperti mini teater dan terdapat mini stage untuk live band. Disediakan juga wastafel yang berada disebelah kanan dekat area duduk sofa.

Area *Celebrity Shop* berada pada sebelah kanan pintu masuk. Kasir pada pengembangan layout ini dipindah sebelah display merchandise agar area lebih efisien dan menjadi satu. Di area ini juga dilengkapi dengan hiburan seperti *wall touchscreen*, selain itu juga pada area *Celebrity Shop* ini dinding sebelah kiri akan di mural bernuansa K-Pop untuk lebih menambah nuansa K-Pop dan juga agar area tidak terkesan monoton.

Area tunggu selain berfungsi sebagai tempat untuk menunggu juga difungsikan

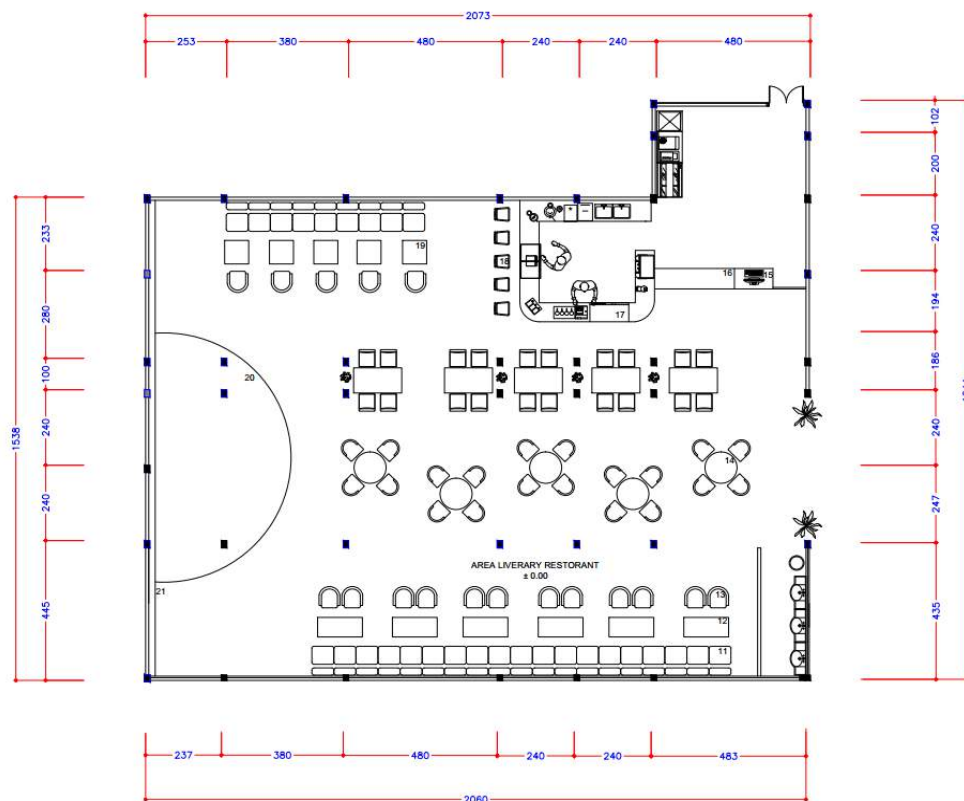


sebagai tempat untuk berfoto. Pelanggan yang menunggu dapat membaca berbagai majalah atau buku dan juga berfoto pada *photobooth* yang telah disediakan. Pelanggan juga dapat berfoto sebelum pulang karena posisi *photobooth* di area tunggu berada di samping pintu masuk.

Tempat duduk di area makan, terdapat 3 jenis tempat duduk. Jenis yang pertama adalah konfigurasi meja diagonal yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan mendukung keakraban pelanggan. Jenis yang kedua merupakan tempat duduk sofa yang dapat digunakan oleh pelanggan yang memiliki tingkat kenyamanan tinggi. Jenis yang terakhir adalah meja persegi dengan kursi sandaran.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

5.3.1 Layout Furnitur



Gambar 5.5 Layout Furnitur Ruang Terpilih 1

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)



Ruang terpilih 1 merupakan area *liverary restorant* atau area makan. Area ini terletak dibagian paling dalam dari restoran dan paling luas.

Kapasitas tempat duduk pada ruang terpilih 1 adalah 90 orang. Disediakan 3 tipe tempat duduk yang bisa dipilih oleh pelanggan sesuai kebutuhannya. Meja dan kursi makan didesain *portable*, sehingga konfigurasi dapat diubah apabila dibutuhkan.



Gambar 5.6 Area Makan

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan salah satu view ruang terpilih 1. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada area ini terdapat beberapa tipe tempat duduk yang bisa dipilih pelanggan. Untuk menambah estetika diruangan serta menambah karakter spring Korea, kolom yang ada di area ini ditambahkan bentukan dari pohon mugunghwa. Pengaplikasian karakteristik Korea lainnya terdapat pada penggunaan bentuk yang simpel dan geometris serta penggunaan kayu mahoni sebagai material.

Pengaplikasian konsep komunikatif pada area ini terdapat pada dinding display informasi. Informasi yang disampaikan pada dinding di belakang sofa adalah berbagai info-info grup yang terkenal di Korea dan profil singkat mengenai grup itu sendiri.



Dinding menggunakan cat duco warna putih agar informasi terbaca dengan jelas. Untuk gambar menggunakan wall pigura dan tulisan menggunakan *wallsticker*. Pada area makan seperti terlihat di **Gambar 5.6** juga disediakan *wastafel* yang bisa digunakan untuk pelanggan yang membutuhkannya.



Gambar 5.7 Area Makan

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Untuk tema *liverary*, dinding yang tidak digunakan untuk dinding informasi dipasang *FULL HD LCD* yang berfungsi untuk media hiburan serta menambah ketertarikan pelanggan pada restoran ini. Selain HD LCD untuk mini theater juga disediakan mini stage untuk live band ataupun jika ada komunitas penggemar K-Pop bisa juga difungsikan untuk gathering. Jadi bisa digunakan secara umum maupun khusus.



Gambar 5.8 Area Makan (*Mini Bar*)

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

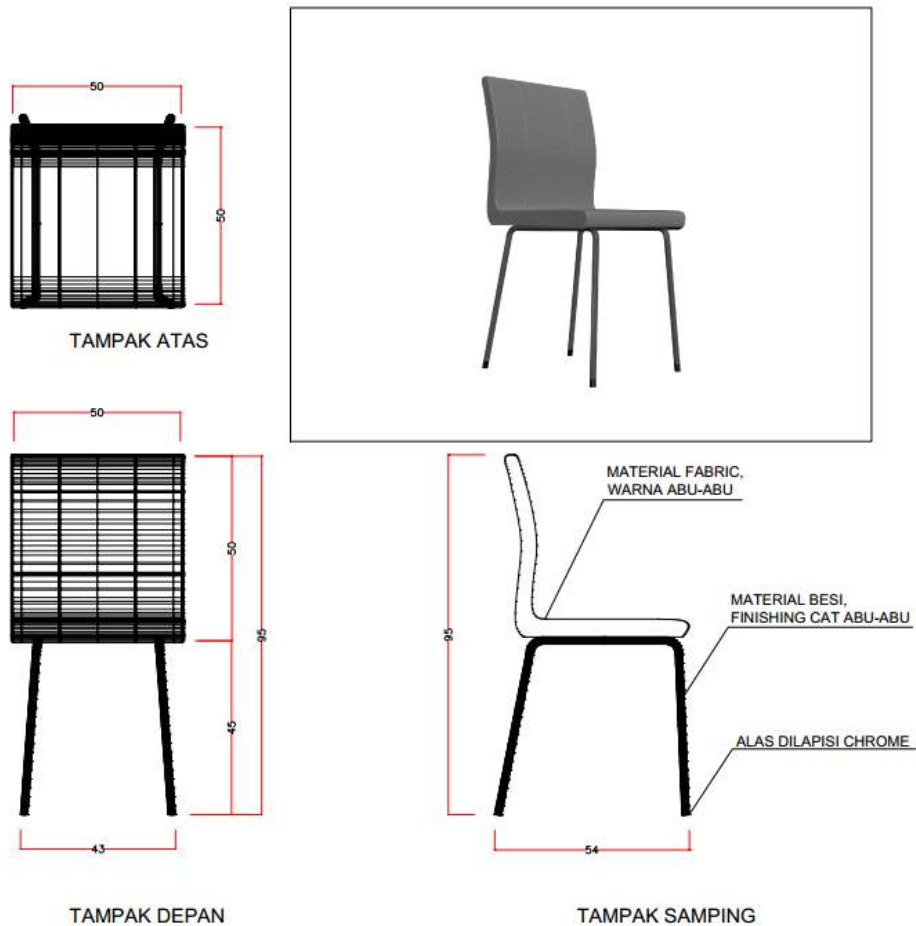
Gambar 5.8 merupakan area *mini bar* yang terletak di depan tempat makan. Mini Bar merupakan salah satu pengaplikasian konsep komunikatif. *Mini bar* didesain dengan meja bar dan kursi bar sehingga pelanggan yang ingin menyaksikan proses pembuatan masakan/minuman dan makan secara bersamaan dapat duduk disini.

Karakteristik Korea pada area ini terdapat pada penggunaan batu alam sebagai material utama mini bar. Walaupun terkesan modern tapi karakteristik Korea masih masuk dalam area *mini bar* ini.

Corporate identity Tteokbokki Queen diaplikasikan pada area ini. Tulisan 'hangul' yang ada pada dinding bagian belakang *mini bar* merupakan logo dari Tteokbokki Queen.



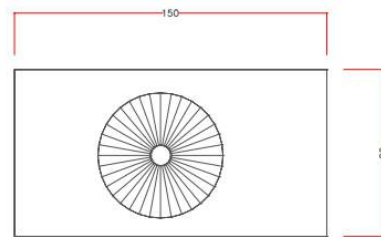
5.3.2 Detail Furnitur dan Elemen Estetik



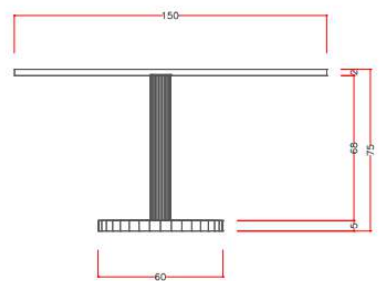
Gambar 5.9 Kursi Makan

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

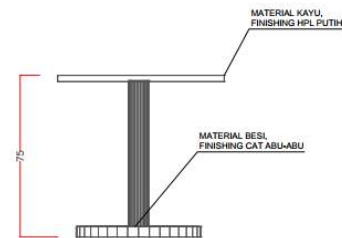
Kursi makan ini merupakan kursi makan utama yang digunakan pada area makan. Kursi makan didesain dengan ukuran 50x50x95. Material yang digunakan adalah besi dengan *finishing* cat abu-abu dan cushion kulit sintetis warna abu-abu tua.



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN

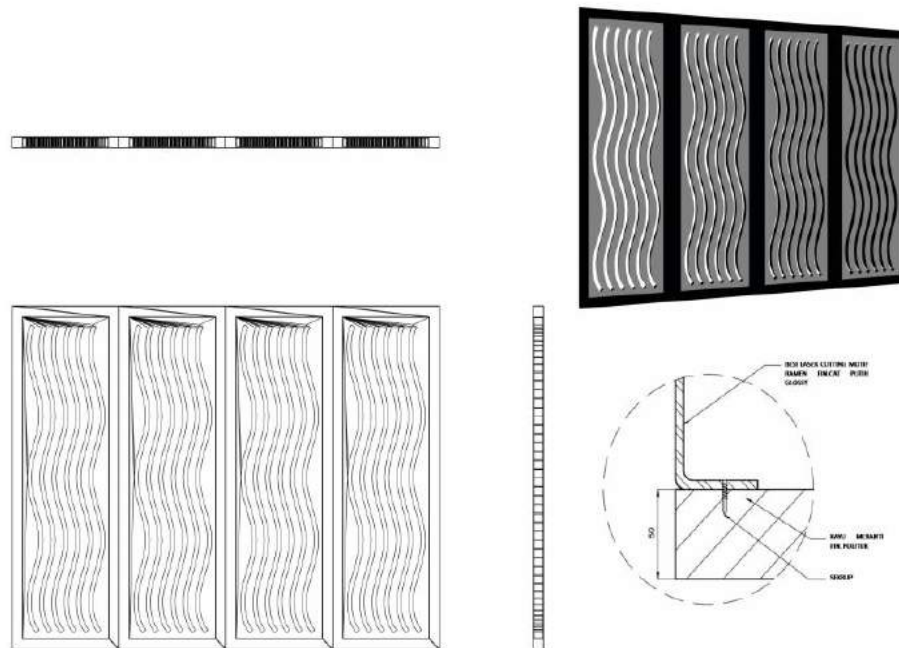


TAMPAK SAMPIING

Gambar 5.10 Meja Makan

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Meja makan ini merupakan meja makan utama yang digunakan pada area makan. Meja makan didesain dengan ukuran 150 x 80 x 75 cm, cukup untuk digunakan oleh 4 orang yang saling berhadapan. Material yang digunakan adalah kayu dengan *finishing* HPL putih dengan rangka besi *finishing* cat abu-abu.



Gambar 5.11 Partisi

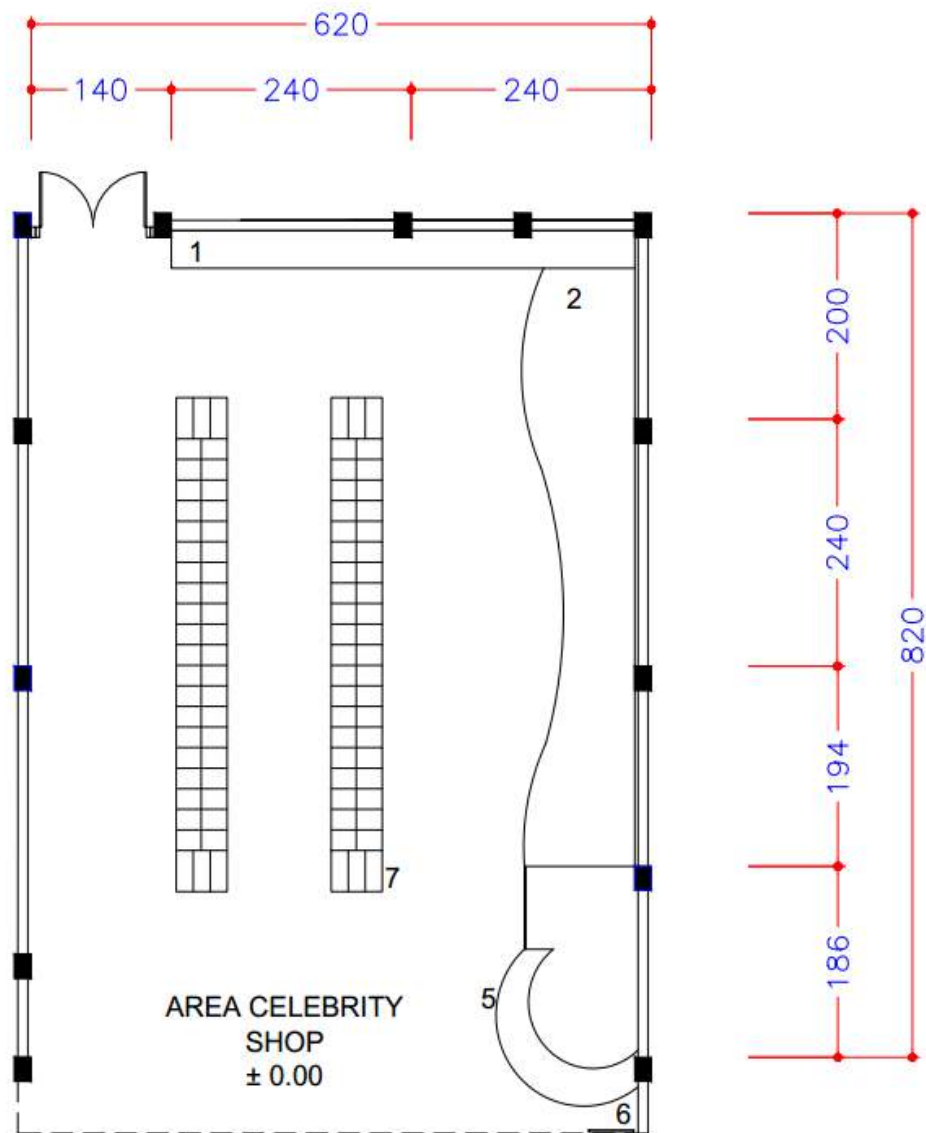
Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Partisi ramen merupakan partisi yang digunakan sebagai pembatas antara area makan sofa dengan washtafel. Sesuai dengan namanya, partisi ini didesain dengan motif mie ramen yang disederhanakan. Material yang digunakan untuk motif ini adalah besi warna putih yang dipotong dengan laser cutting. Sedangkan untuk rangka partisi menggunakan kayu meranti dengan politur coklat kemerahan. Tinggi partisi 230 cm.

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

5.4.1 Layout Furnitur

Ruang terpilih 2 adalah area *celebrity shop*. *Celebrity Shop* merupakan area yang bisa dinikmati dan dikunjungi pelanggan jika ingin membeli atau sekedar melihat-lihat merchandise K-Pop. Kapasitas *celebrity shop* adalah sekitar 20 orang.



Gambar 5.12 Layout Furnitur Ruang Terpilih 2

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

5.4.2 Gambar 3D



Gambar 5.13 Area *Celebrity Shop*

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Gambar 5.13 merupakan salah satu view dari area *celebrity shop*. Pada area ini di sebelah kanan akan ada meja kasir yang tepat bersebelahan dengan pintu masuk. Meja kasir ini menggunakan material multipleks finishing HPL putih dan pink. Pengaplikasian karakteristik Korea pada area ini yaitu backdrop pada bagian belakang kasir menggunakan motif kayu.

Tepat sebelah kiri meja kasir ada rak display dengan material besi dan multiplek dengan finishing HPL motif kayu yang digunakan untuk *display merchandise* K-Pop, di atas display juga ditambahkan hiasan dinding berupa mural animasi K-Pop selain untuk mempercantik ruangan hiasan dinding tersebut juga berfungsi untuk pengisi spot yang kosong agar tidak terlihat monoton. Lampu jenis *spotlight ceiling* digunakan untuk menyorot langsung ke spot rak *display*. Lantai area *celebrity shop* menggunakan material *marble tile* warna terang.



Gambar 5.14 Area *Celebrity Shop*

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Pada area *celebrity shop* juga disediakan berbagai cd/dvd K-Pop yang tertata rapi di rak khurus dengan material multiplek *finishing* cat putih, pelanggan bebas memilih cd/dvd pada tempat yang disediakan.

Selain untuk membeli, area *celebrity shop* juga mempunyai fasilitas hiburan yaitu *wall touchscreen*. *Wall touchscreen* ini berfungsi untuk pelanggan yang ingin memilih lagu ataupun musik video secara bebas, selain itu juga bisa digunakan untuk bermain game ataupun untuk mencari stok merchandise yang ada.

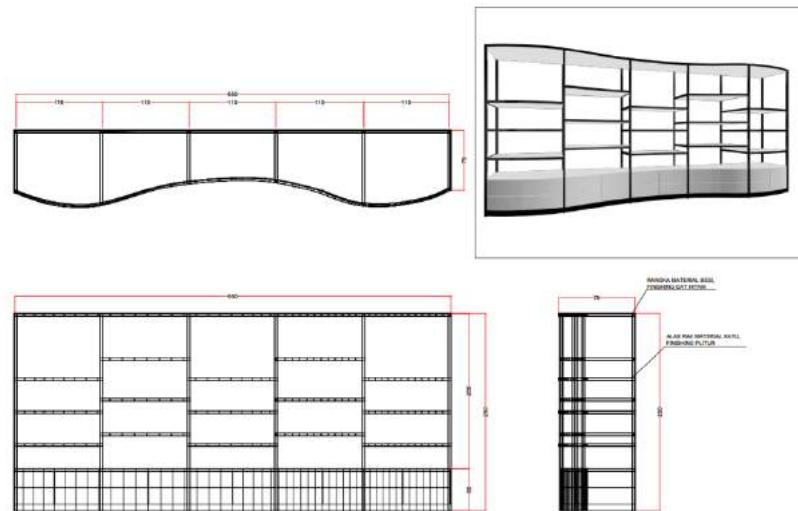


Gambar 5.15 Area *Celebrity Shop*

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Pada sisi dinding bagian kiri area *celebrity shop* juga disediakan *wall display* dengan material multipleks finishing HPL motif kayu yang digunakan untuk meletakkan merchandise K-Pop lainnya. Di dinding sebelah kiri ini pula dinding di mural dengan fanart yang berbaur tentang K-Pop, tujuan dari mural dinding ini untuk menambah kesan K-Pop dan ruangan tidak terasa monoton.

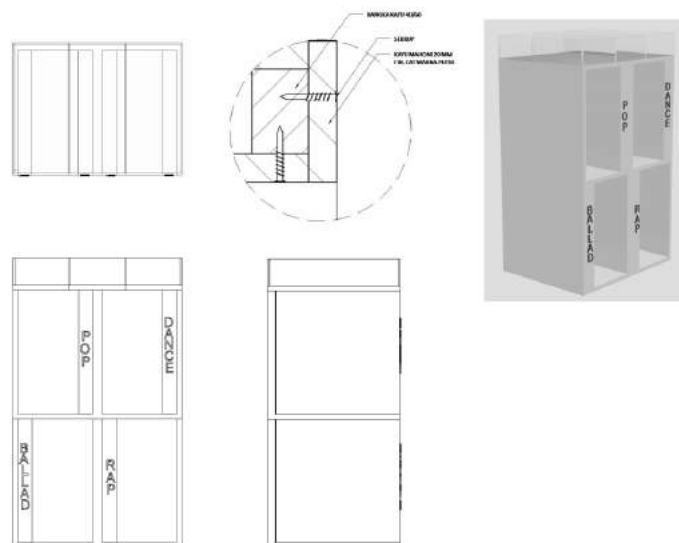
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.16 Rak Display Merchandise

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Rak display merupakan rak display merchandise yang digunakan pada area celebrity shop. Rak ini memiliki ukuran 550 x 75 x 250 cm. Rak display ini mempunyai bentukan wave yang diambil dari bentuk bendera Korea Selatan. Rak display merchandise menggunakan material multipleks *finishing* HPL motif kayu dengan rangka besi *finishing* cat warna hitam.

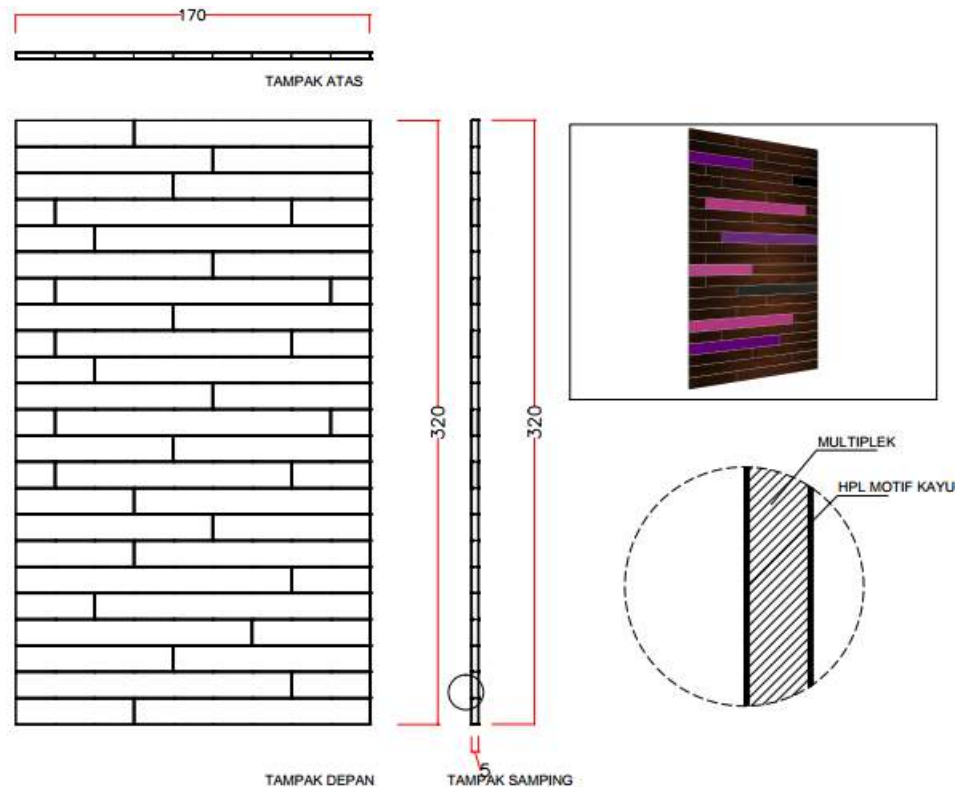


Gambar 5.17 Rak Display DVD & CD

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)



Rak display yang terdapat pada area celebrity shop didesain memanjang. Pelanggan dapat bebas memilih atau melihat-lihat koleksi yang ada di display. Material yang digunakan adalah multipleks dengan finishing cat duco putih. Rak display ini memiliki ukuran 51 x 40 x 93 cm.



Gambar 5.18 Backdrop

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

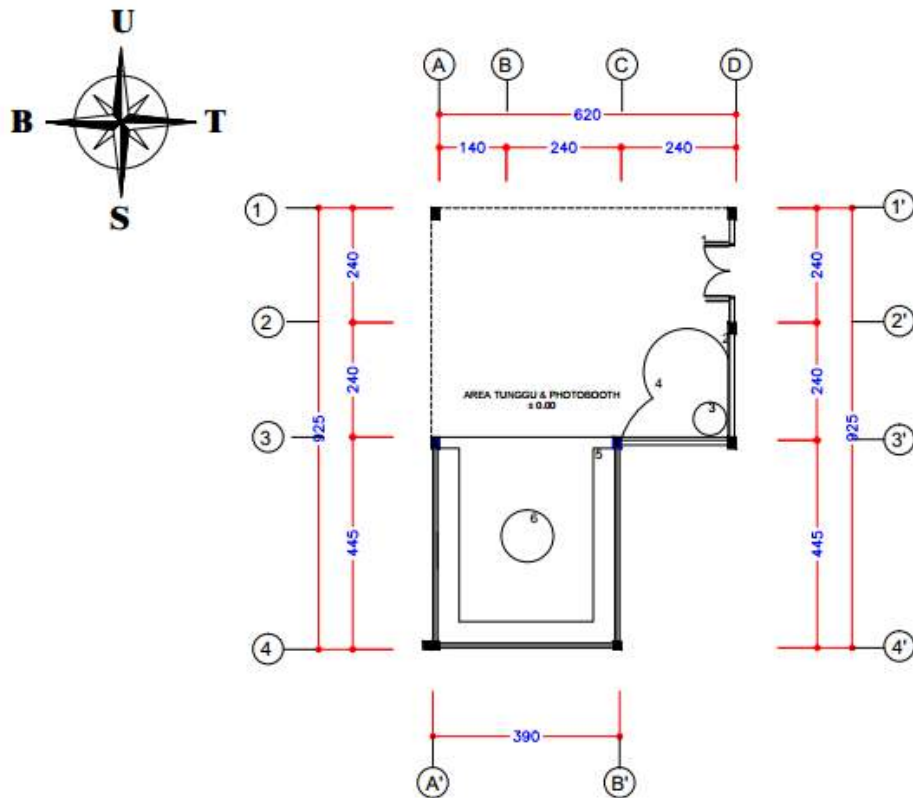
Backdrop digunakan di bagian belakang meja kasir. Backdrop ini didesain dengan campuran motif kayu untuk menambah karakteristik Korea di ruangan. Backdrop ini juga berfungsi untuk mempercantik ruangan dan memberi kesan tidak monoton. Tinggi backdrop disesuaikan tinggi ruangan, yaitu 320 cm.



5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

5.5.1 Layout Furnitur

Ruang terpilih 3 merupakan area tunggu & photobooth. Area ini terletak di bagian depan restoran, tepatnya berada disebelah area *Celebrity Shop*.



Gambar 5.19 Layout Furnitur Ruang Terpilih 3

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

5.5.2 Gambar 3D



Gambar 5.20 Photobooth pada Area Tunggu

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan photobooth yang disediakan di area tunggu. Photobooth di desain dengan warna merah muda serta dilengkapi dengan pernik-pernik yang berhubungan dengan K-Pop. Selain untuk salah satu spot foto, photobooth ini juga berfungsi sebagai elemen estetis pada ruangan agar terkesan tidak monoton.

Untuk material photobooth ini sendiri menggunakan multiplek yang kemudian dilapisi cat duco berwarna merah muda. Desain figure jumbo yang diletakkan pada tengah photobooth mengambil dari bentukan figure yang sangat terkenal berada di K-Star Road Gangnam, Seoul, Korea Selatan.



Gambar 5.21 Area Tunggu

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Area tunggu merupakan tempat pelanggan menunggu meja kosong. Selain menunggu, pelanggan dapat membaca koleksi buku/majalah yang disediakan dan bisa melihat hiburan yang disajikan melalui HD LCD yang terpasang di dinding area tunggu. Atau bisa juga berfoto di photobooth yang juga terletak bersebelahan dengan area duduk ruang tunggu.

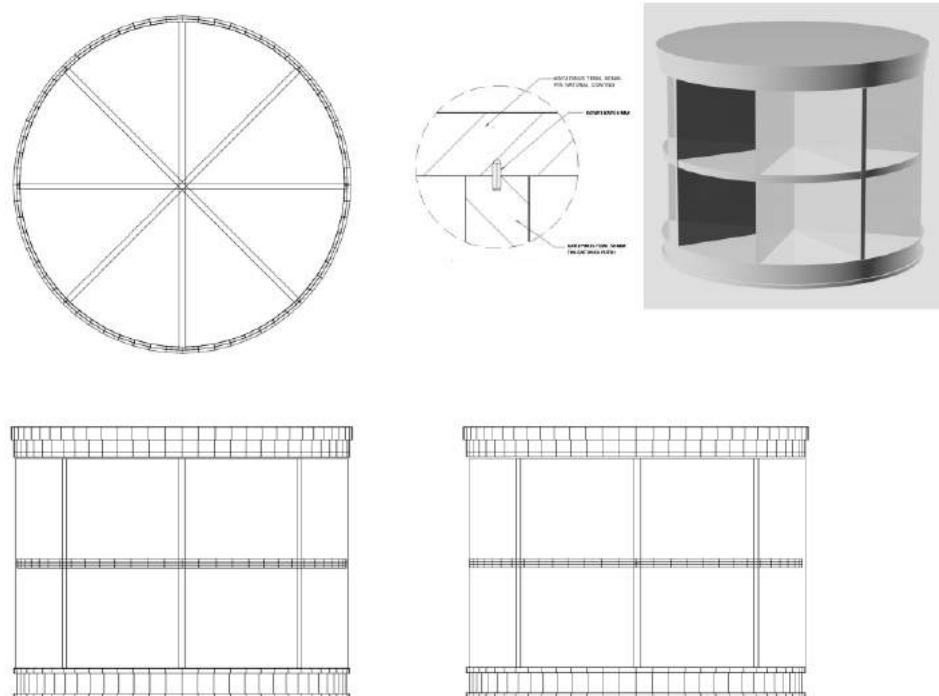


Gambar 5.22 Area Tunggu

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Lantai area tunggu menggunakan material vinyl motif kayu warna gelap dan dilengkapi dengan hidden lamp pada lantai. Hidden lamp ini digunakan sebagai aksen agar lantai tidak monoton. Hidden lamp juga berfungsi sebagai penunjuk jalan.

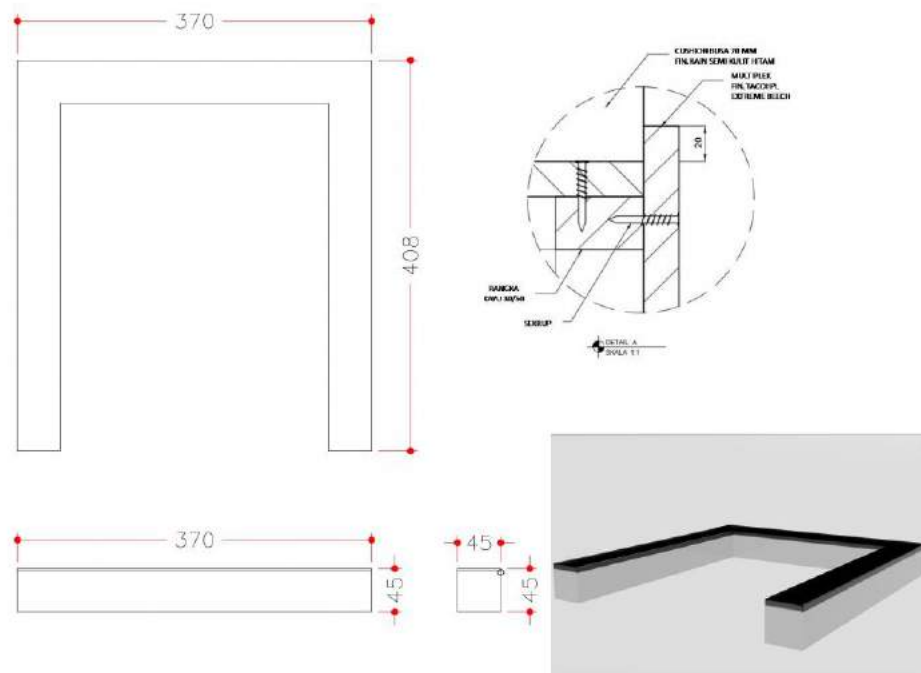
5.5.2 Detail Furnitur dan Elemen Estetik



Gambar 5.23 Rak Buku & Majalah

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

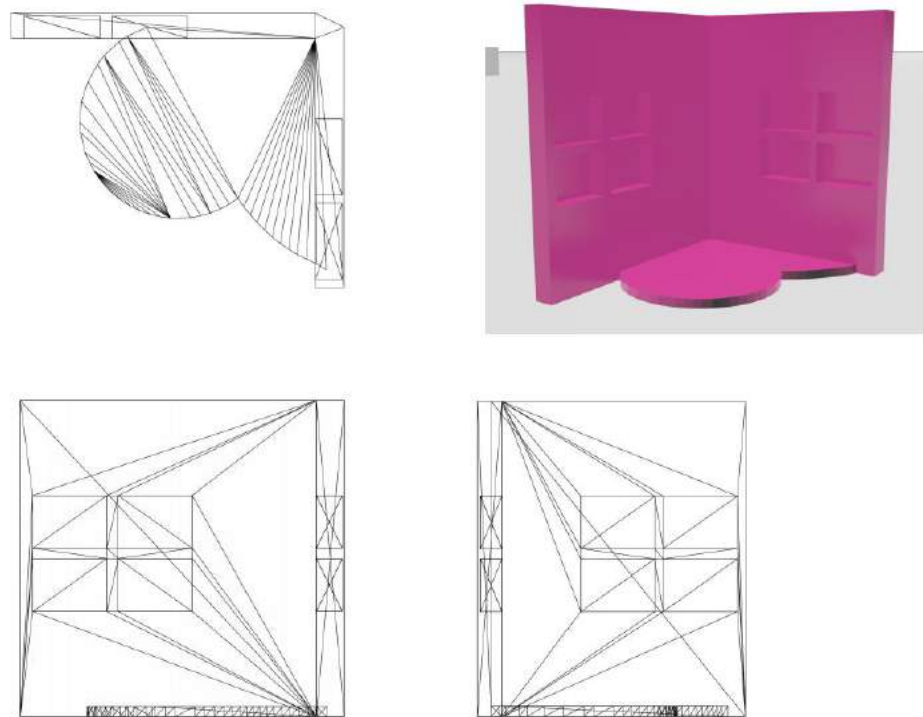
Rak buku & majalah merupakan rak yang digunakan pada area tunggu. Rak buku & majalah ini memiliki ukuran diameter 108 cm. Rak ini didesain agar bisa berputar untuk lebih memudahkan pelanggan yang ingin mencari buku/majalah. Rak buku & majalah ini menggunakan material kayu mahoni finishing cat duco putih.



Gambar 5.24 Sofa Bench U

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Kursi tunggu yang terdapat pada area tunggu didesain seperti bench. Pelanggan dapat bebas memilih duduk menghadap mana. Material yang digunakan adalah multipleks 18 mm dengan finishing HPL putih dan cushion kulit sintetis warna hitam.



Gambar 5.25 Photobooth

Sumber: Hasil Desain Pribadi (2018)

Photobooth yang diletakkan di area tunggu selain untuk spot berfoto juga berfungsi sebagai elemen estetis pada ruangan agar tidak terlihat monoton. Material yang digunakan pada photobooth ini adalah menggunakan multipleks dengan finishing cat duco warna merah muda neon.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Redesain Tteokbokki Queen "K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant" dengan suasana K-Pop dan Komunikatif di Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Konsep yang digunakan untuk restoran Jepang Tteokbokki Queen yaitu konsep komunikatif. Yang dimaksud dengan komunikatif adalah mengkomunikasikan informasi kepada pelanggan, seperti informasi seputar K-pop dan budaya K-Pop. Konsep komunikatif diaplikasikan melalui display informasi pada dinding dan mini bar.
2. Suasana Korea diciptakan melalui desain interior untuk merepresentasikan citra *Authentic Korean Restaurant*. Suasana Korea/K-Pop tercipta melalui penggunaan material alam, bentuk simpel dan geometris, serta penggunaan elemen khas. Elemen khas yang digunakan adalah bunga mugunghwa dan accesories yang berhubungan dengan K-Pop.
3. Suasana keakraban antar pelanggan dibutuhkan karena pelanggan mayoritas berkunjung dengan keluarga, teman, dan rekan kerja. Suasana tersebut diciptakan melalui peningkatan interaksi sosial dan suasana hangat, seperti penggunaan *cushion*, material alam, warna hangat, dan jendela.

6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan Redesain Tteokbokki Queen "K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant" dengan suasana K-Pop dan Komunikatif di Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Penambahan fasilitas yang dapat menjadi sarana hiburan dapat diaplikasikan pada restoran, mengingat mayoritas pelanggan yang berkunjung ke Tteokbokki Queen berusia 20 – 40 tahun dan merupakan masyarakat perkotaan yang sibuk dengan pekerjaan dan rutinitas sehari-hari.
2. Teknis perawatan perlu diperhatikan terkait dengan penggunaan material alam



seperti kayu solid yang cenderung memerlukan perawatan yang lebih agar awet, bersih, dan nyaman bagi pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, N. dan Subkiman, A. 2014. *Tinjauan Pencahayaan pada Restoran Sambara Bandung*. Jurnal Rekajiva, Vol.2, No.1.
- Baraban, Regina S. 2001. *Successful Restaurant Design*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Panero, Julius & Zelnik, Martin. “ Dimensi Manusia dan Ruang Interior”. Jakarta : Erlangga, 1979
- Ching, Francis D.K. 1996. *Illustrasi Desain Interior*.
- Lawson, Fred. 1973. *Restaurant Planning & Design*. Great Britain : Architectural Press Ltd
- Lawson, Fred. 1973. *Principles of Catering Design*. Great Britain : Architectural Press Ltd.
- Iwatate, Kim, Lee. 2006. *Korea style*. Singapore : Tuttle Publishing
- Poerwadinata, W.J.S. Interior. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976
- Ashari, T.O.A., Luthfita, R., Puspa, O.D. 2014. *Aplikasi Material pada Dinding*. Jakarta: TransMedia.
- Brand, Jay L. 2009. *Physical Space and Social Interaction*. London: Haworth.
- Indrani, Hedy C. 2004. *Perancangan Suasana Hangat pada Interior Hunian Modern*. Jurnal Dimensi Interior, Vol.2, No.2, Hal.147-165.
- Mangunwijaya, Y.B. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur*. 1992. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Marsum, W. A. 1991. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Meerwin, Gerhard. 2007. *Color – Communication in Architectural Space*. Zurich: Birkhauser Architecture.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ardjuno Wiwoho. 2008. *Pengetahuan Tata Hidang*. Jakarta: Erlangga

- F.Y. Djoko Subroto. 2003. Food & Beverage and Table Setting. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ching, F. D., & Binggeli, C. 2011. Edisi kedua Desain Interior dengan Ilustrasi. Jakarta: PT. Ideks.
- Atmojo, H marsum W. 2005. Restoran dan Segala Permasalahannya. Yogyakarta. ANDI.
- Sugiarto, Endar , Ir , BA dan Sri Sulartiningrum, BA. 1996. Pengantar Akomodasi dan Restoran. Jakarta. PT Gramedia pustaka Utama.
- Nasir, Mohammad. 1988. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lillicrap. 1971. Food and Beverage Service. London: Edward Arnold.
- Raymond J. Goodman. 2002. F & B Management. Jakarta: Erlangga.
- Marsum WA. 1996. Banquet Table Manners and Napkin Folding. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rudy Supalga. 1981. Tata Hidang. Jakarta: Pusat Pendidikan IWAPI.
- Richard Sihite. 2000. Food Service (Tata Hidang). Jakarta: SIC.
- Sukardi R. 1982. Table Setting & Dinner Etiquette. Jakarta: APK Trisakti.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Suptandar, J. Pamudji. Desain Interior. Jakarta: Djambatan. 1990.
- Lauer, David A., Stephen Pentak. Design Basics. USA: Thomson Learning. 2002.
- Iwatate, Kim, Lee. 2006. Korea style. Singapore : Tuttle Publishing Layanan Informasi dan Kebudayaan Korea. 1973. Korea : Dulu & Sekarang
- <https://rinakurniawati.wordpress.com/2013/01/11/definisi-restoran-kualitas-pelayanan-dan-kepuasan-pelanggan/> (diakses September 2017)
- <http://architectura.com/desain-dapur-dan-kitchen-set.html> (diakses September 2017)
- <https://id-id.facebook.com/notes/korea-tourism-organization-indonesia/makanantradisional-korea-saat-musim-dingin/671494326204782> (diakses Oktober 2017)

<http://www.oiconews.com/hwajeon-kue-tradisional-yang-jadi-tradisi-musim-semi-dikorea/> (diakses Oktober 2017)

<http://id.openrice.com/restaurant/article/detail.htm?articleid=1505> (diakses Desember 2017)

<http://www.korea.net/AboutKorea/Korean-Life/Food> (diakses Desember 2017)

<http://www.asianinfo.org/asianinfo/korea/food.htm> (diakses Januari 2018)

www.jpf.or.id (diakses Januari 2018)

www.koreaculturedc.org (diakses Januari 2018)

www.kccla.org (diakses Januari 2018)

phil.korean-culture.org (diakses Januari 2018)

karib.ayobai.org, “*arti dan makna bentuk*”. <http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-maknabentuk.html>. (diakses Januari 2018)

visitkorea.or.id. “cuaca korea”.

https://www.visitkorea.or.id/bbs/page.php?hid=cuaca_ko. (diakses Januari 2018)

LAMPIRAN

Lampiran 1: Wawancara

Narasumber : manajer restoran, kepala dapur, waitress

Waktu pelaksanaan : 13-15 Oktober 2017

Tempat : Tteokbokki Queen Surabaya

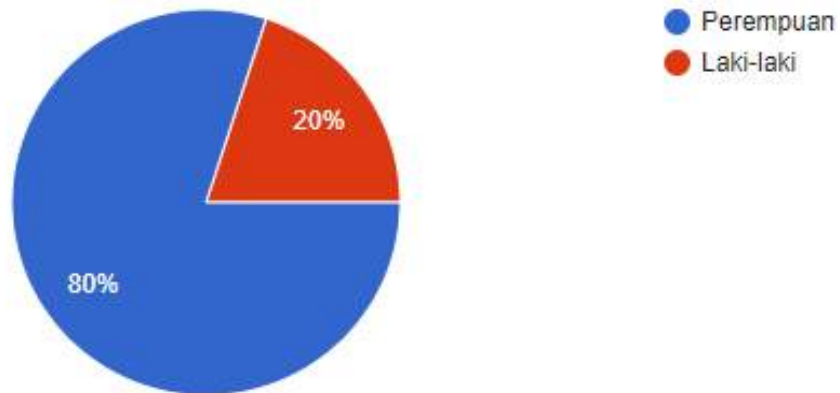
Tabel 4.4 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat bekerja?	Karyawan tidak mengalami kesulitan yang berkaitan dengan fasilitas dan sirkulasi saat bekerja di area makan, maupun dapur.
2.	Apakah ada fasilitas yang belum tersedia ataupun yang perlu ditambahkan untuk karyawan?	Janitor, yaitu tempat untuk menyimpan peralatan kebersihan restoran.
3.	Apa keluhan yang biasanya disampaikan oleh pelanggan terkait fasilitas dan kenyamanan ruang?	<ul style="list-style-type: none">• Kurangnya fasilitas entertainment tentang kpop• Pelanggan merasa suhu udara di area makan cukup panas.

Lampiran 2: Kuesioner

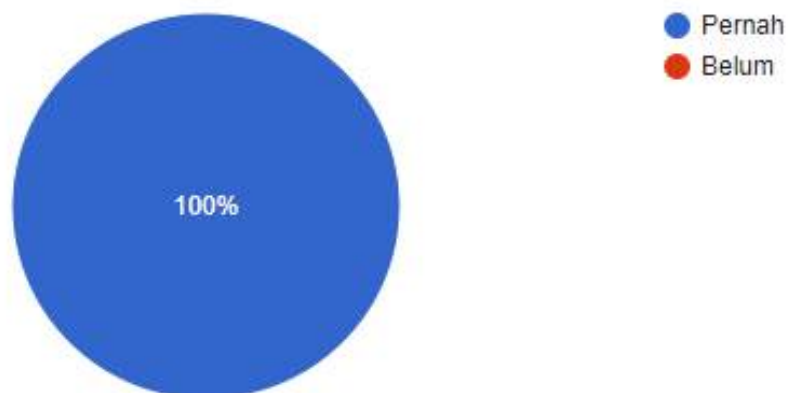
Jenis Kelamin

30 tanggapan



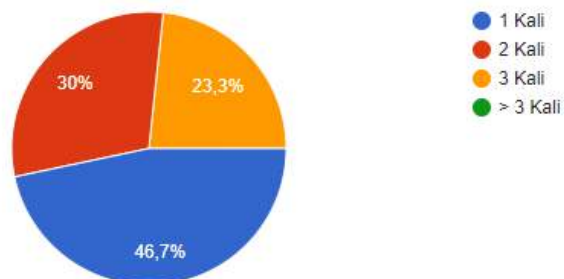
Apakah Anda pernah mengunjungi Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



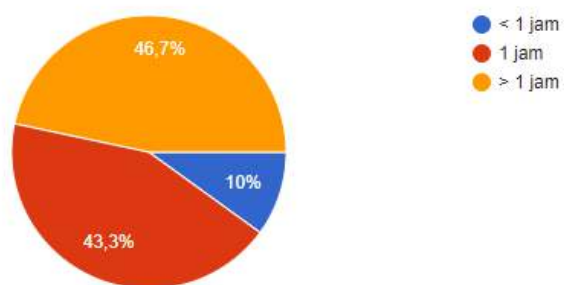
Berapa kali Anda dalam kurun waktu 1 bulan mengunjungi Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



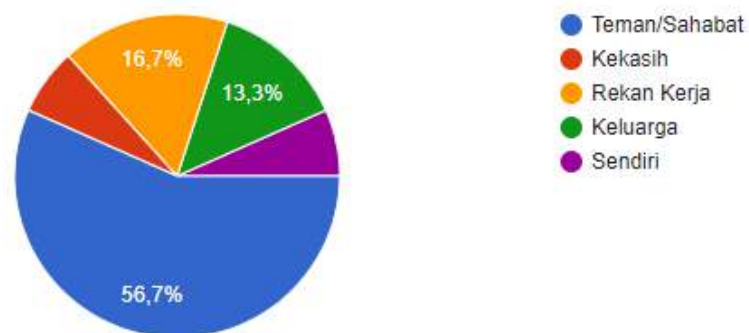
Berapa lama durasi Anda selama di Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



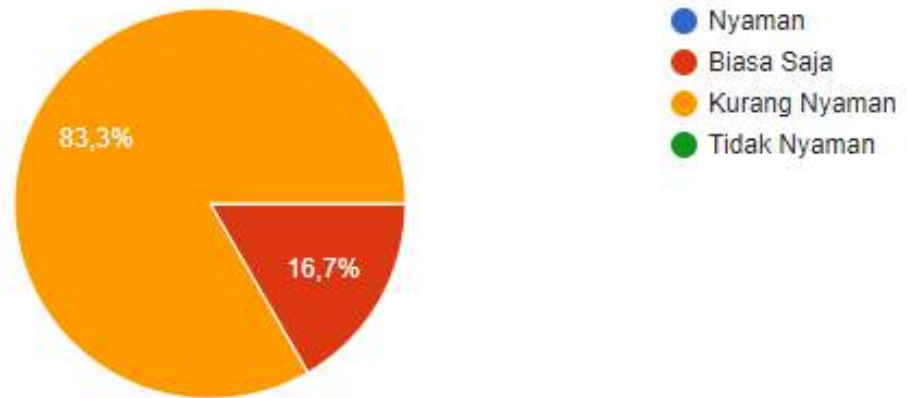
Dengan siapa Anda mengunjungi Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



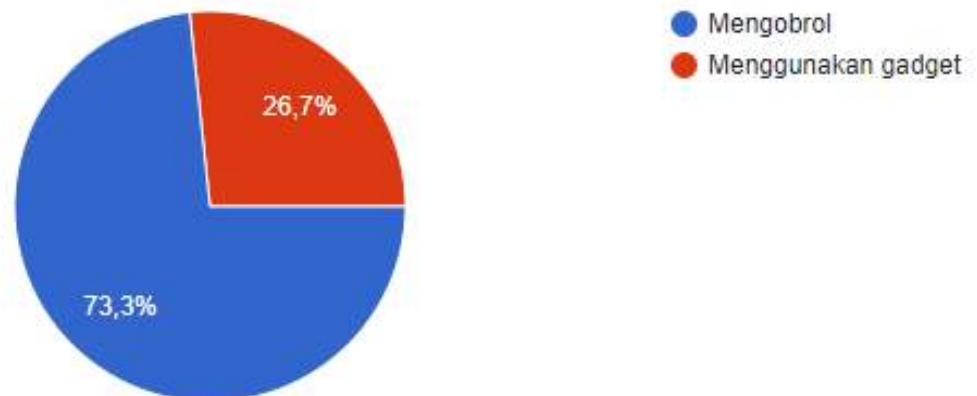
Apakah Anda merasakan ketidaknyamanan saat duduk?

30 tanggapan



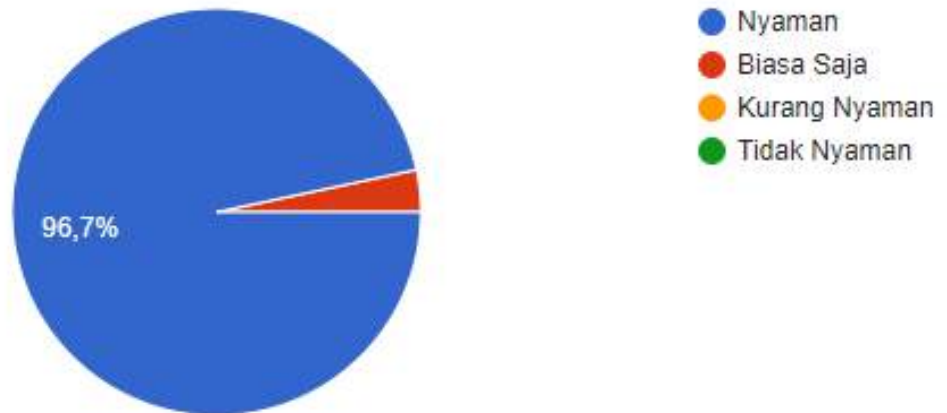
Apa yang Anda lakukan saat menunggu makanan disajikan?

30 tanggapan



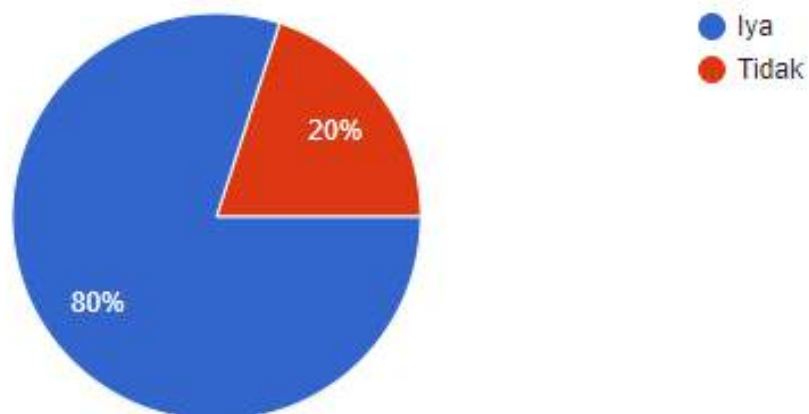
Apa Anda nyaman saat berada di Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



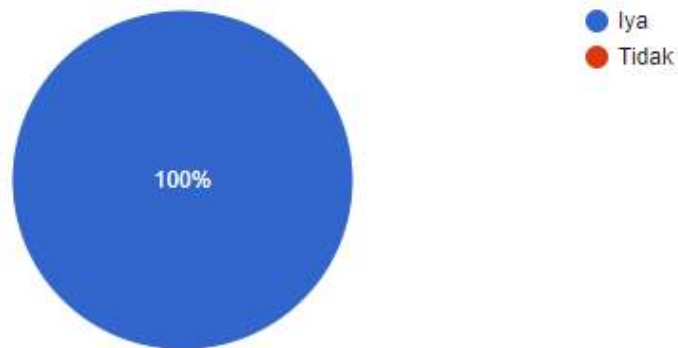
Apakah Anda penyuka K-Pop?

30 tanggapan



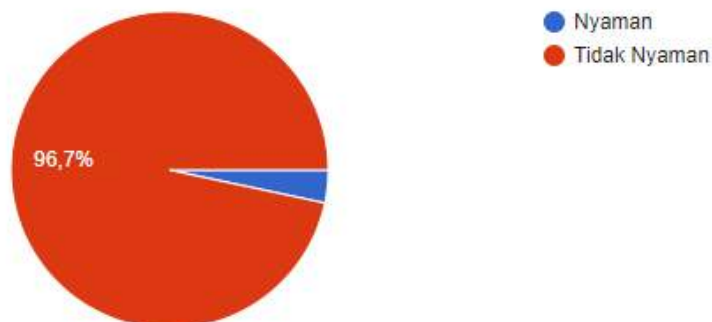
Apakah Anda tertarik jika ada penambahan fasilitas tentang K-Pop seperti liverary spot, celebrity shop?

30 tanggapan



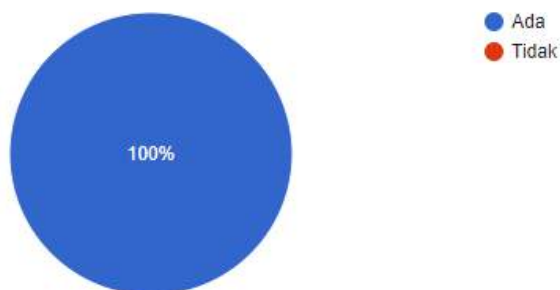
Apakah Anda merasa nyaman jika menempati meja yang sama dengan pelanggan lain?

30 tanggapan



Apakah Anda memiliki keluhan terhadap fasilitas yang tersedia di Tteokbokki Queen?

30 tanggapan



Apa keluhan Anda?

30 tanggapan



Saran apa yang Anda miliki untuk desain interior Tteokbokki Queen?

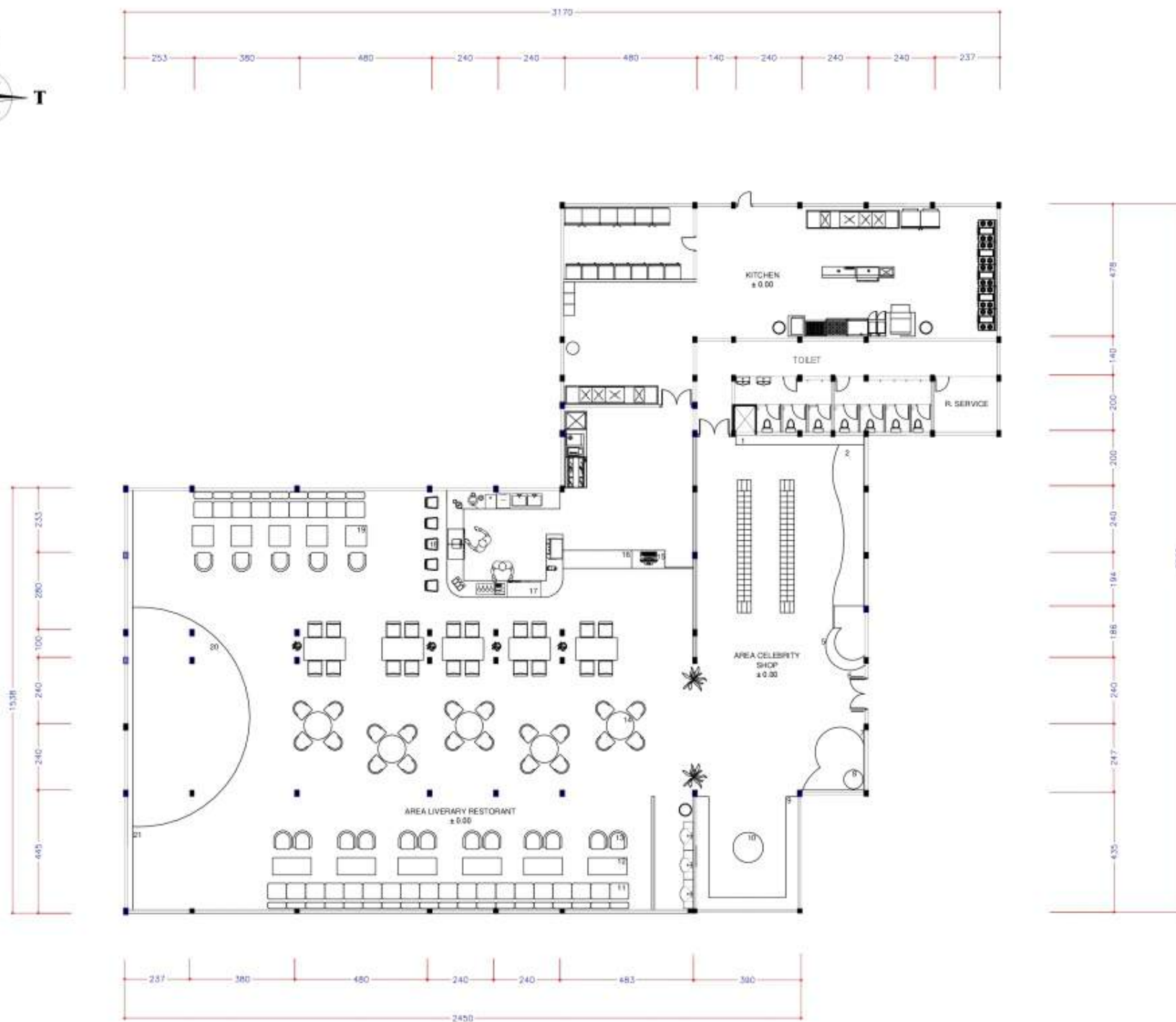
30 tanggapan

- (13)
meningkatkan nuansa korea, jarak antara meja
update media hiburannya spt mv, drama, dll
harus lebih update ttg kpop nya
penghawaannya diperbaiki
jarak antara meja pengunjung lebih diperhatikan
ok
ditambah media hiburannya, ac
ac
tambah ac sama kursinya diganti
tambah ac
mv dan dramanya kurang update, kursi juga tidak nyaman, jarak dengan meja sebelahnya sangat kurang, penghawaan diperbaiki lagi

Lampiran 4: Gambar Kerja

Berikut ini daftar gambar kerja yang dilampirkan:

1. Layout Furnitur Ruang Terpilih 1
2. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 1
3. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 1
4. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 1
5. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2
6. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 2
7. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 2
8. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 2
9. Layout Furnitur Ruang Terpilih 3
10. Detail Furnitur 1 Ruang Terpilih 3
11. Detail Furnitur 2 Ruang Terpilih 3
12. Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 3



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RI141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prastetyo Widyadana MT.

REDESAN THEATRICAL QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATE

NAMA MAHASISWA:
FAUSTIN WARSAPARE
594114000054

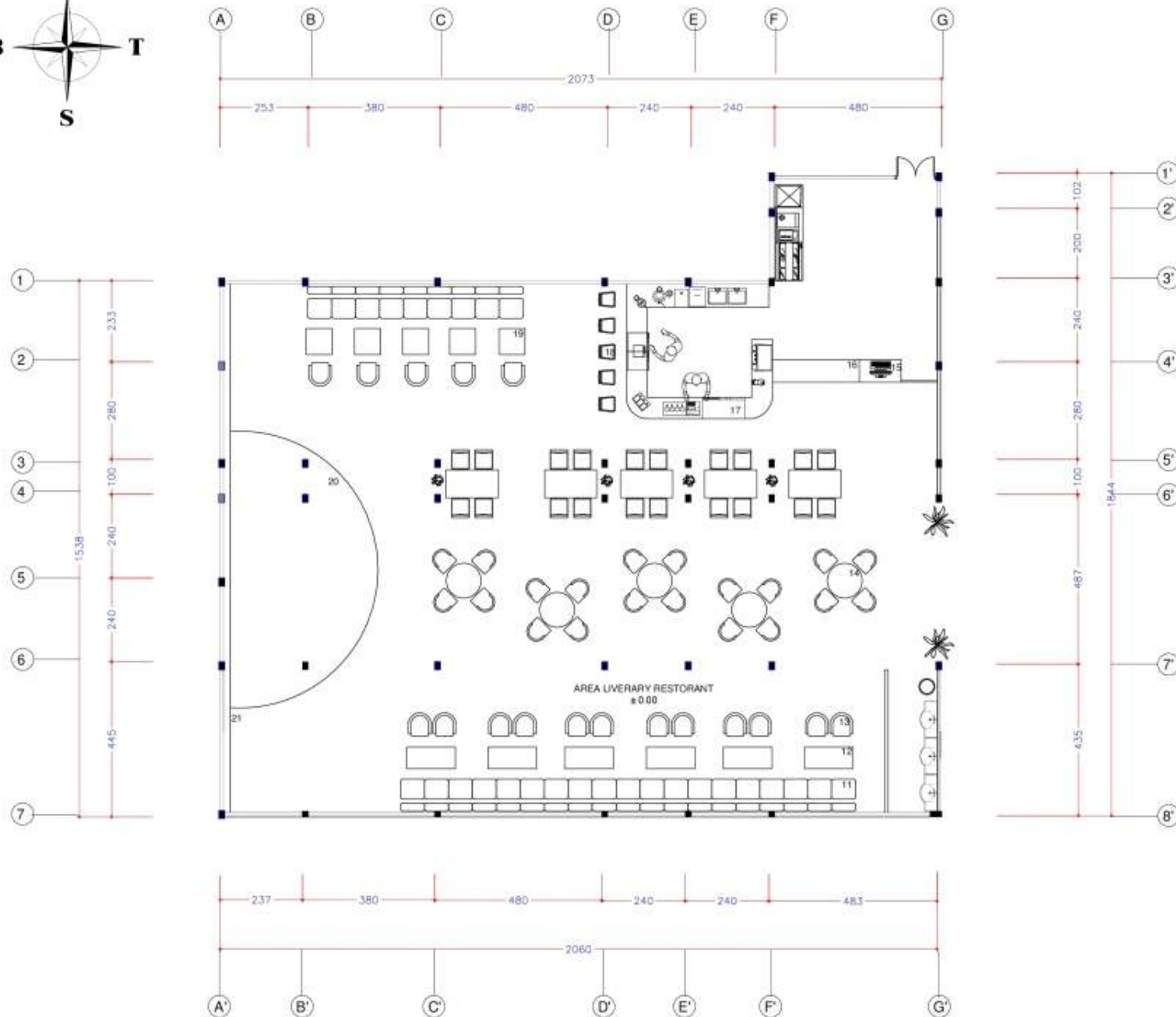
KETERANGAN

1. WALL TOUCHSCREEN 460X38
2. DISPLAY MERCHANDISE 660X75
3. RAK DISPLAY CD/DVD 540X80
4. WALL DISPLAY 540X40
5. MEJA KASIR 190X30
6. ALARM STORE SECURITY
7. PARTISI 225X8
8. FIGURE
9. KURSI TUNGGU/65X280
10. RAK BUKU/MAJALAH Ø108
11. SOFA/BENCH 68X77
12. MEJA MAKAN 136X35
13. KURSI MAKAN 50X50
14. MEJA MAKAN BUNDA Ø100
15. MEJA KASIR 119X95
16. DISPLAY KUE 240X85
17. MINI BAR
18. BAR STOOL 45X45
19. MEJA MAKAN PERSEGI 75X75
20. MINI STAGE
21. MINI THEATER

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN TERPILIH

SKALA	TANGGAL
1:150	9 JULI 2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141931

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Pratiyo Widyada MT.

REDESAIN TITIKBOKOR QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA
FANESTRI HARAPSAH
200114030034

KETERANGAN

1. SOFA/BENCH MATERIAL LEATHER DARK GREY 68X77
2. MEJA MAKAN MATERIAL ALAS KAYU, RANGKA ALUMINIUM 130X55
3. KURSI MAKAN MATERIAL KAYU DAN LEATHER DARK GREY 50X50
4. MEJA MAKAN BUNDARI MATERIAL ALAS KAYU, RANGKA ALUMINIUM Ø100
5. MEJA MAKAN MATERIAL ALAS KAYU, RANGKA ALUMINIUM 150X80
6. MEJA KASIR MATERIAL MARBLE PUTIH 110X65
7. DISPLAY KUE MATERIAL KACA 269X65
8. MINI BAR MATERIAL MARBLE
9. BAR STOOL MATERIAL RANGKA BESI CUSHION LEATHER HITAM 45X45
10. MEJA MAKAN PERSEGI MATERIAL ALAS KAYU, RANGKA ALUMINIUM 75X75
11. MINI STAGE
12. MINI THEATER

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR RUANG TERLUH 1

SKALA

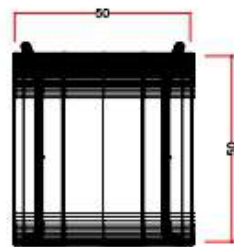
TANGGAL

1:50

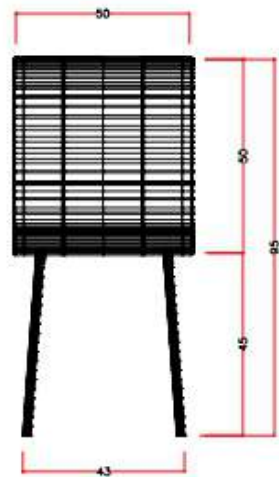
27 APRIL 2018

NO. LEMBAR

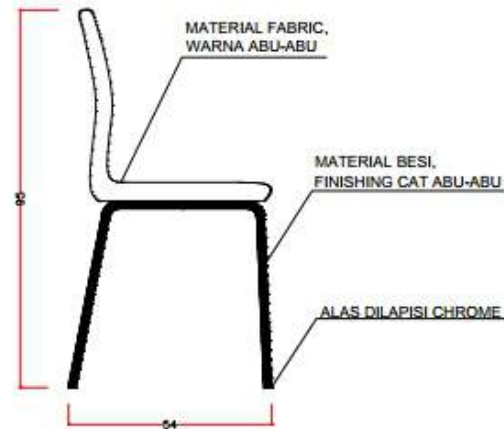
JUMLAH LEMBAR



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RIT 41501

DOSEN PEMBIMBING :
B. Prasetyo Widyada MT.

REDESAIN ITTEKBOOM QUEEN Y-POP CELEBRITY SHOP &
LUNARARY RESTORANT DENGAN SUASANA WAROP DAN
KOLAM KATIP

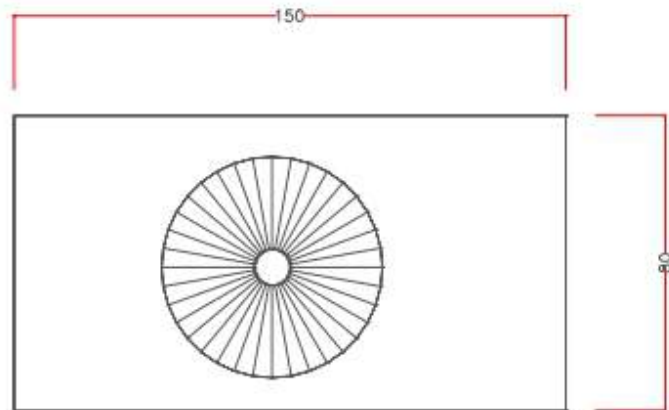
NAMA PEMBAHAS :
PRAESTI HARANSAN
08414020024

KETERANGAN :

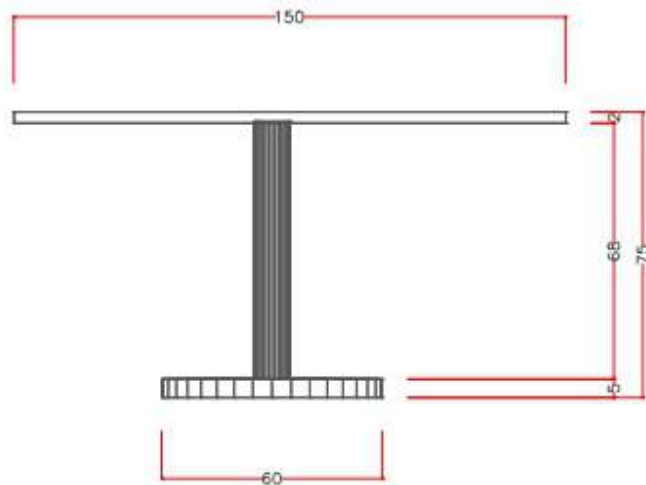
JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 2 (REJAYAWAN) RUANG TERPENTING

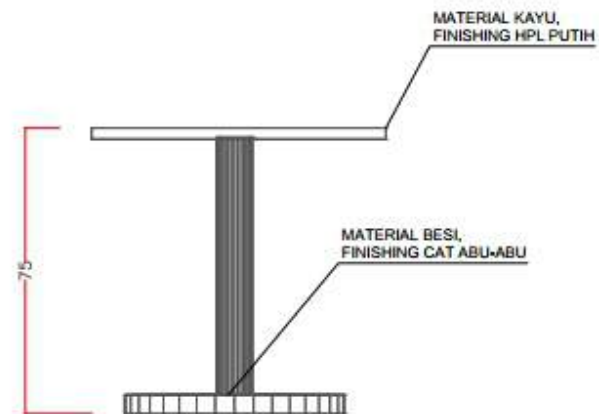
SKALA	TANGGAL
1:10	27 APRIL 2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPIING



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RIH41501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudo MT

REDESAIN TITIKBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
L'VERARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA:
PAWESTRI ILARAPSARI
584114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

RUANG TERPILIH 1 - DETAIL ELEMEN ESTETIS

SKALA

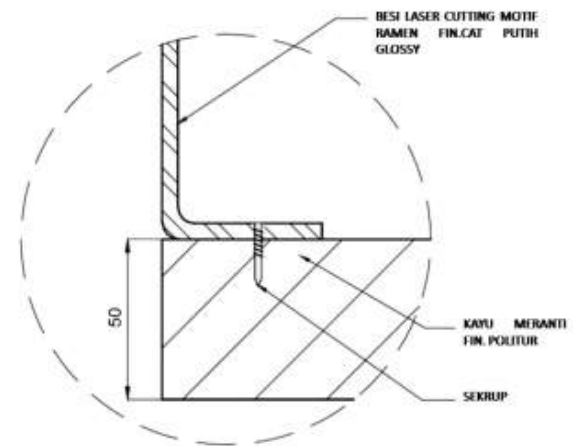
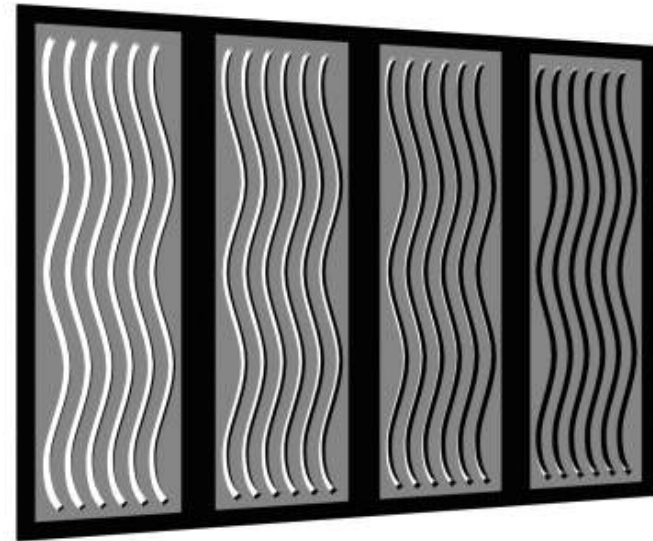
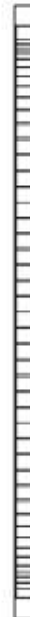
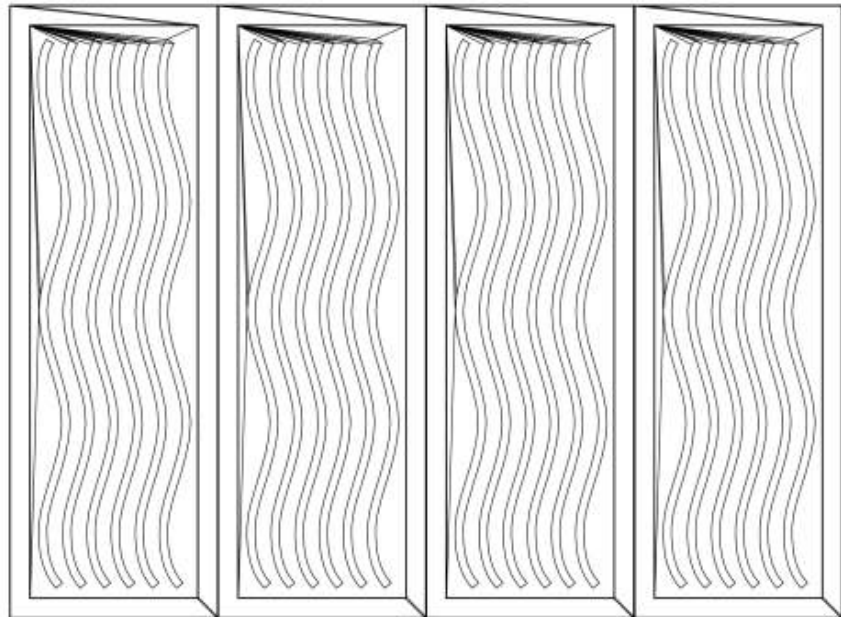
1:10

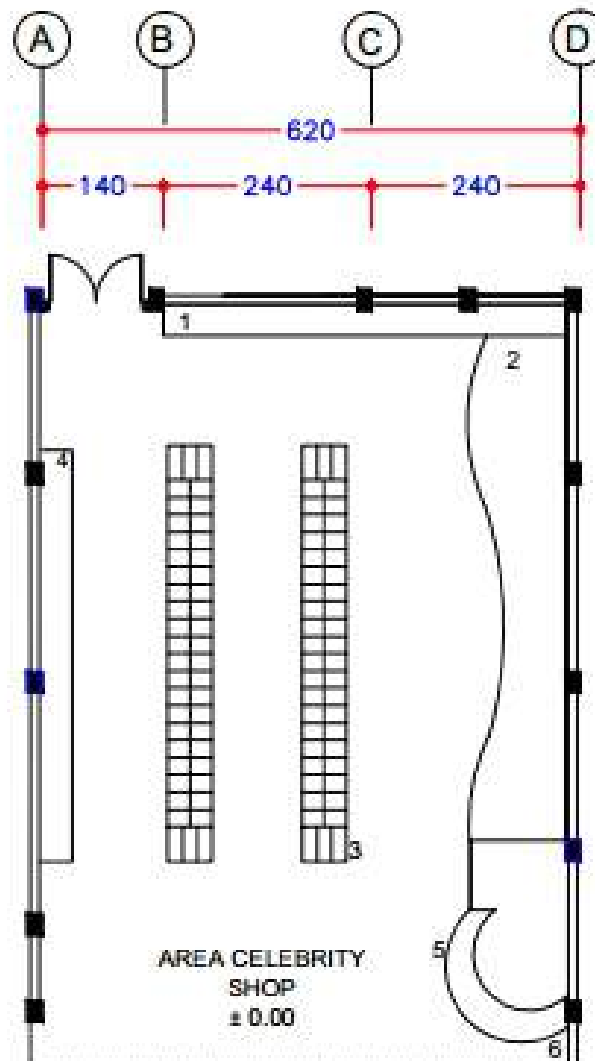
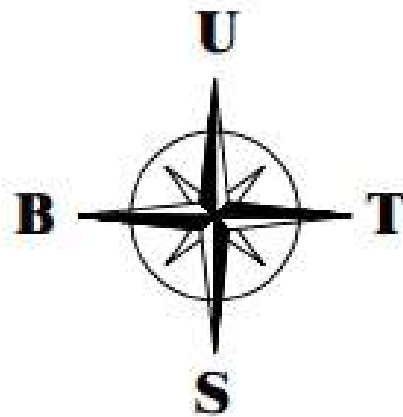
NO. LEMBAR

TANGGAL

4 JULI 2018

JUMLAH LEMBAR





COMPANY (LIMITED)
FOR THE DESIGN OF THE SHOP

DATE: 10/10/2023

PROJECT NO: 10/10/2023

PROJECT LOCATION: 10/10/2023

PROJECT NO: 10/10/2023

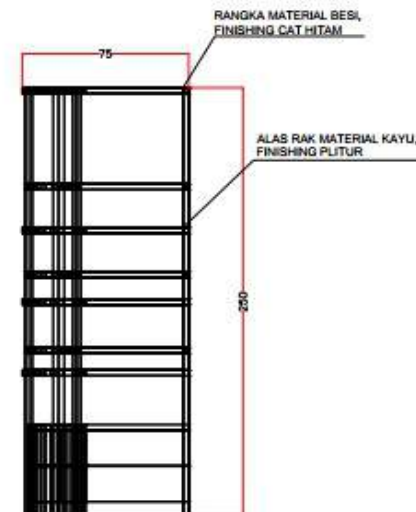
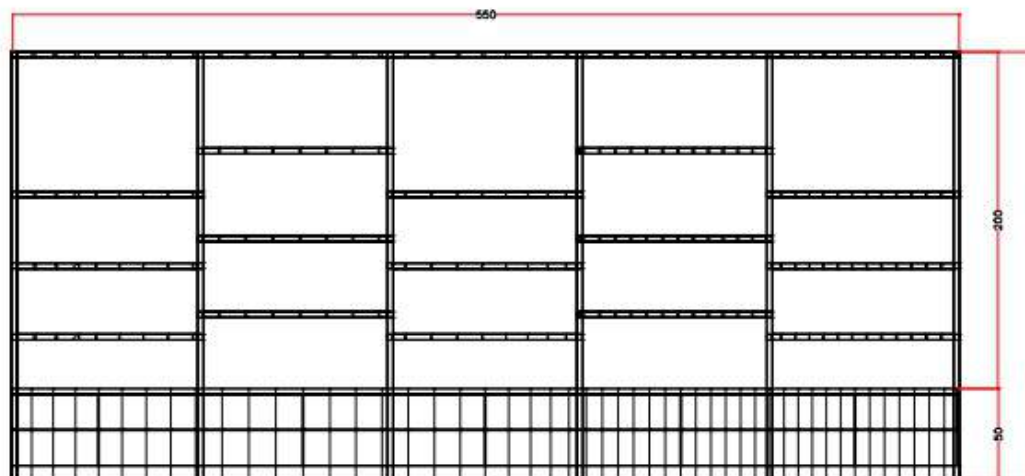
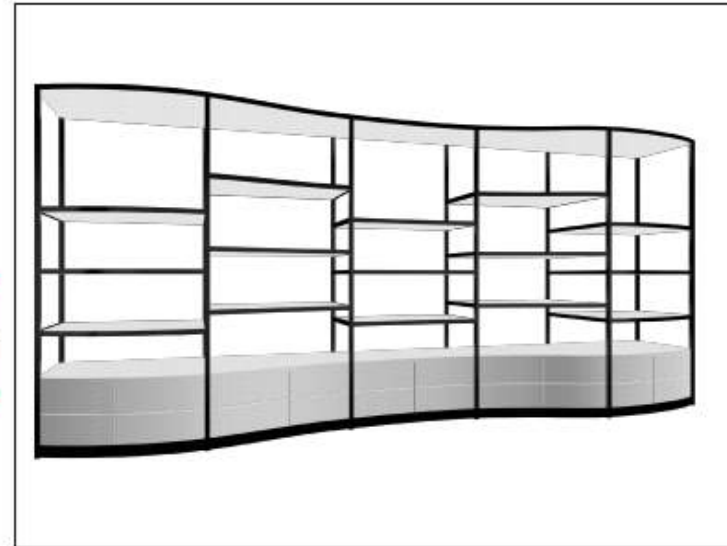
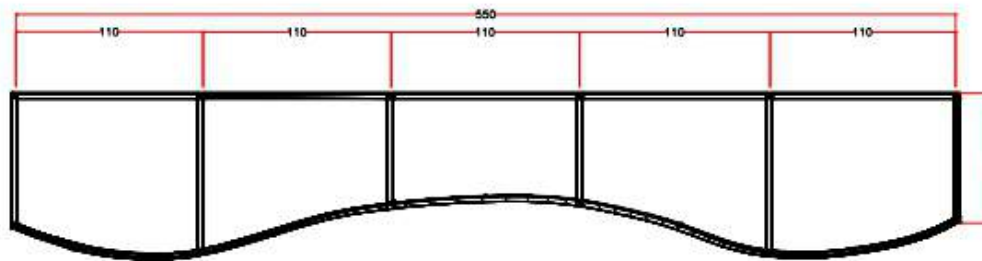
REVISION

1. WALL TOUCH SCREEN AREA
2. WALL DISPLAY MERCHANDISE MATERIAL
3. WALL DISPLAY TOUCH SCREEN
4. WALL DISPLAY TOUCH SCREEN
5. WALL DISPLAY MATERIAL KAYAK BAKING
6. WALL DISPLAY MATERIAL KAYAK BAKING

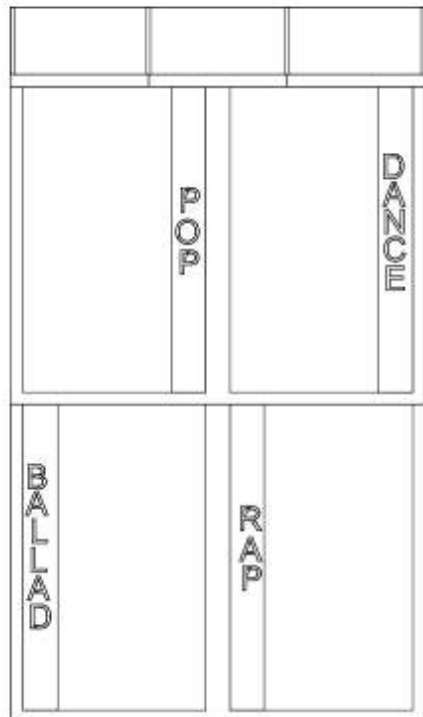
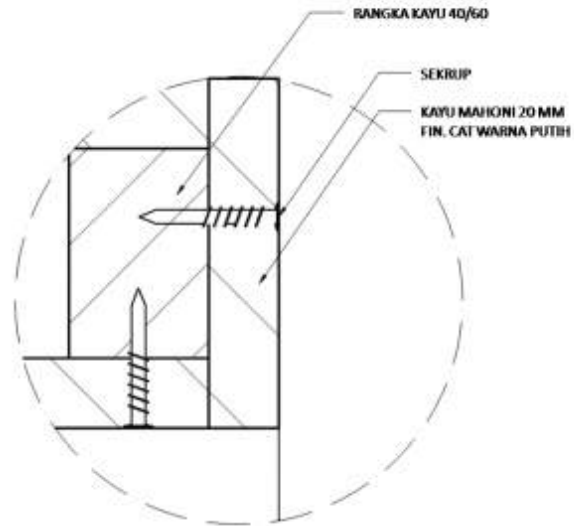
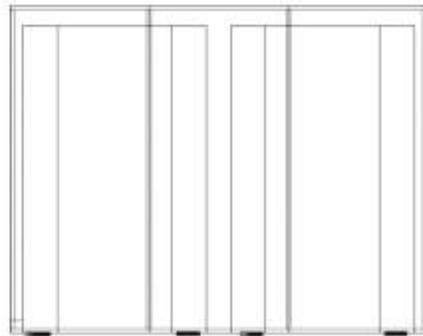
REVISION

PROJECT NO: 10/10/2023

NO.	REVISION
1	10/10/2023
2	10/10/2023
3	10/10/2023
4	10/10/2023
5	10/10/2023
6	10/10/2023

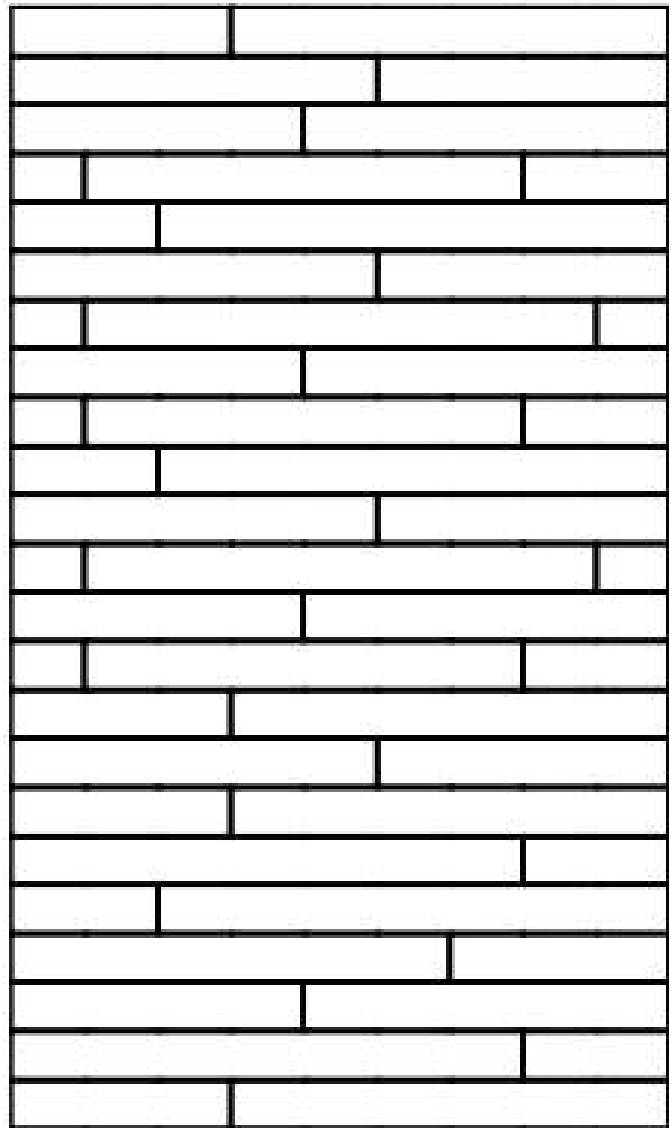


SKALA	TANGGAL
1:50	4 JULI 2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR

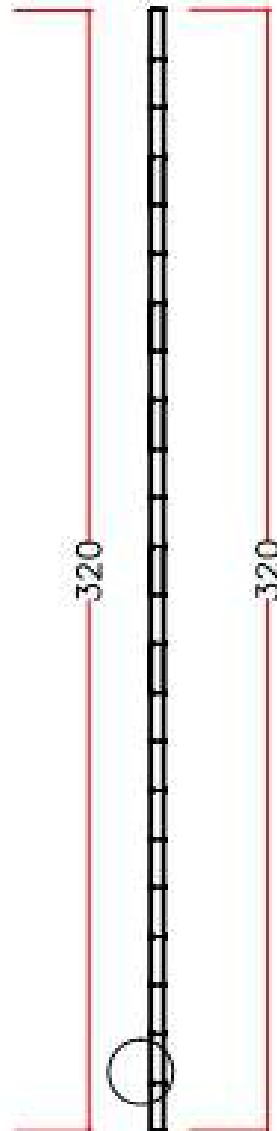




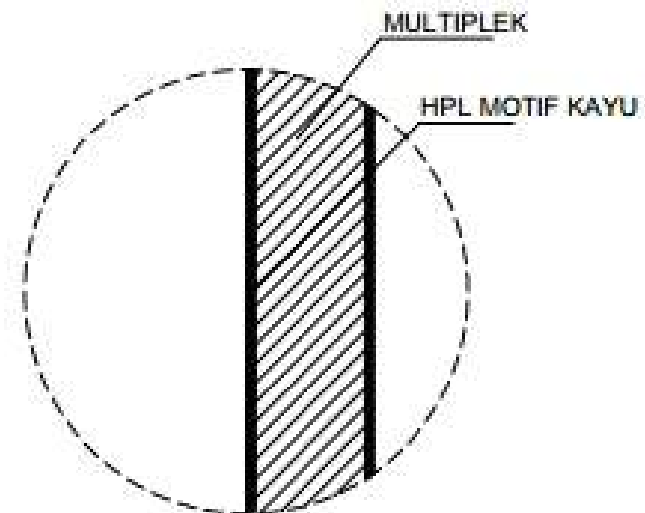
TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPIING



DISAIN DAN KREASI
INSTRUKSI TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
Kediri

Desain dan
Kreasi

Desain dan
Kreasi

Desain dan KREASI
INSTRUKSI TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
Kediri

Desain dan
Kreasi

Desain dan
Kreasi

Desain dan
Kreasi

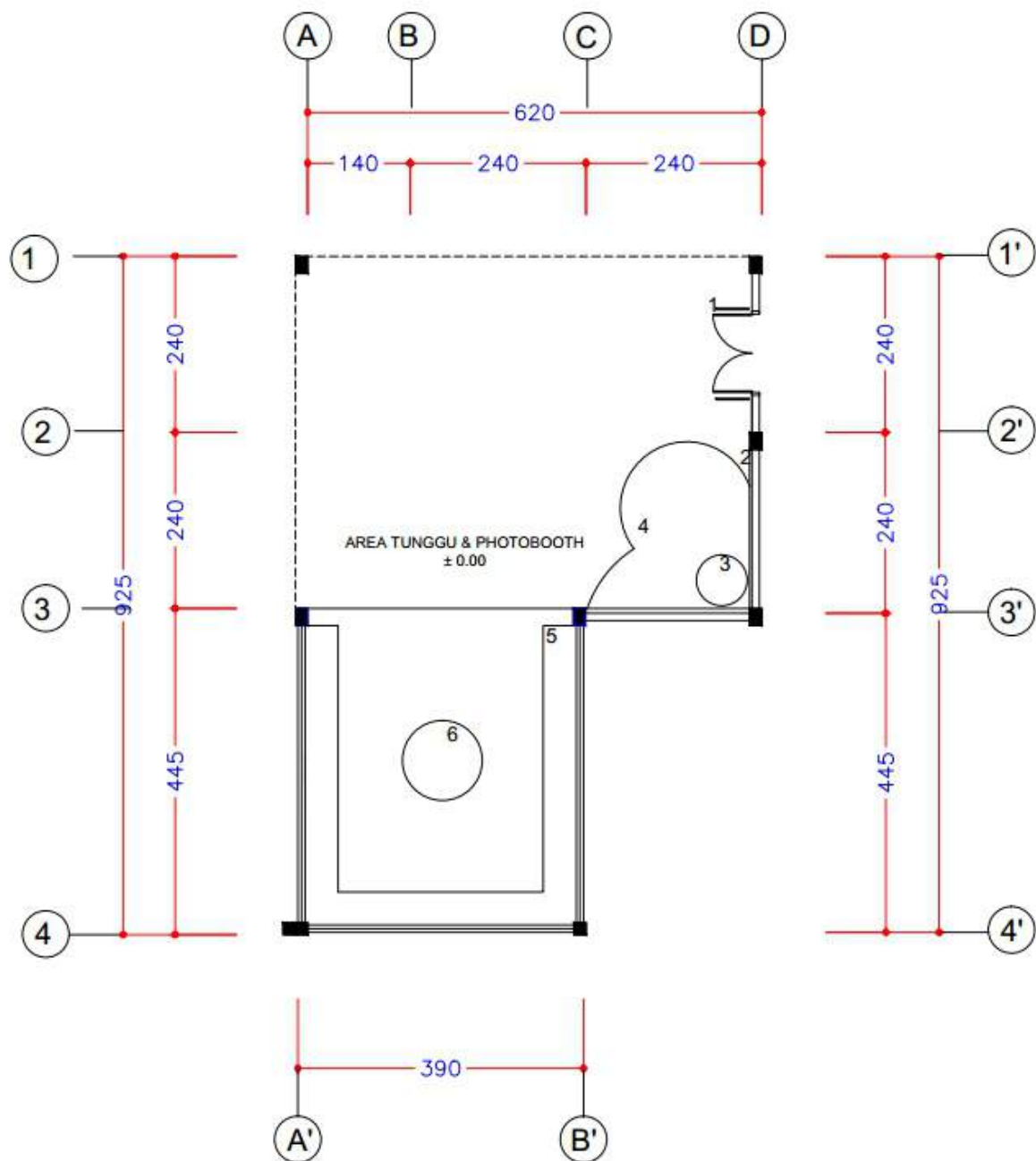
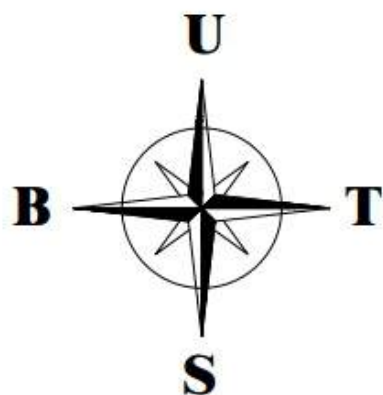
Desain dan KREASI

Desain dan KREASI

Desain dan KREASI

Desain dan KREASI

Desain dan KREASI



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
RI 41501

DOSEN PEMBIMBING :
I. Pratiyati Wahyudi MT,

REDESAIN TTEOROKOMI QUEEN KPOP CELEBRITY SHOP &
UNIVERSITY RESTORANT DENGAN SUASANA KPOP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MUHASABWA :
PRATIYATI HARAPSAH
08114000054

KETERANGAN

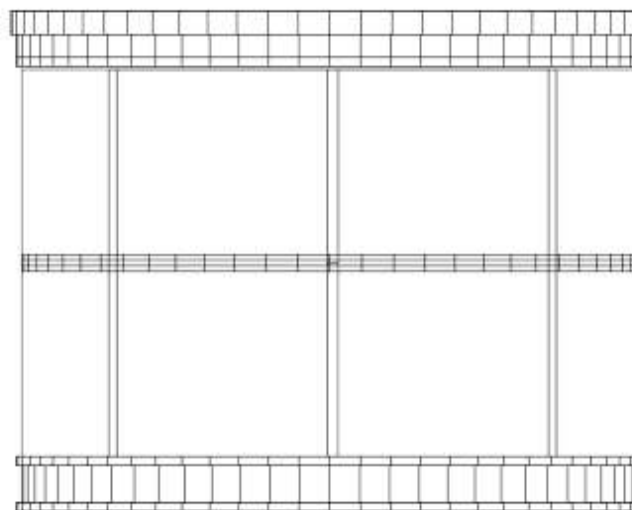
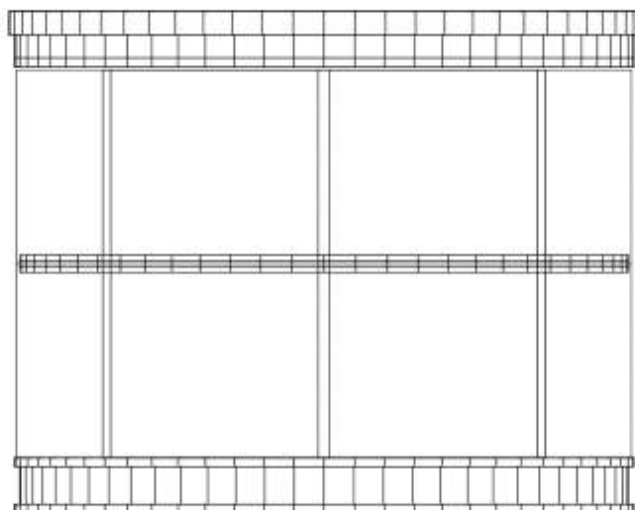
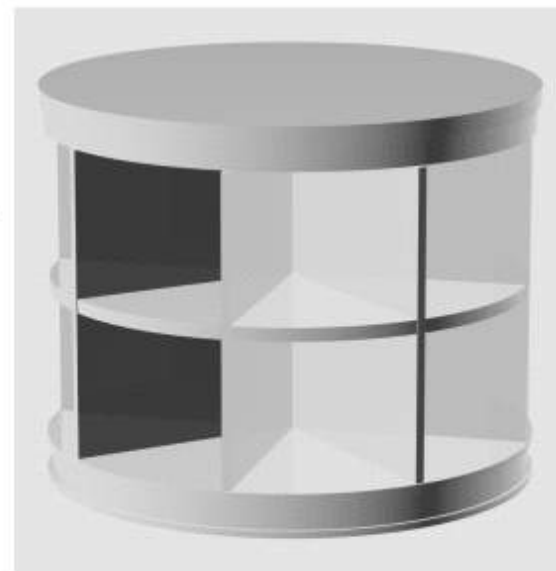
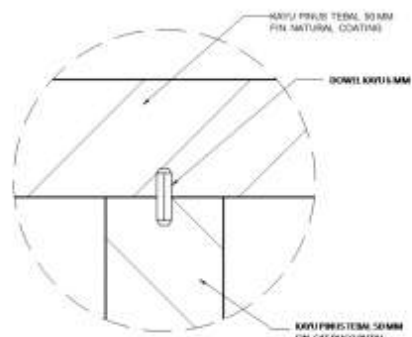
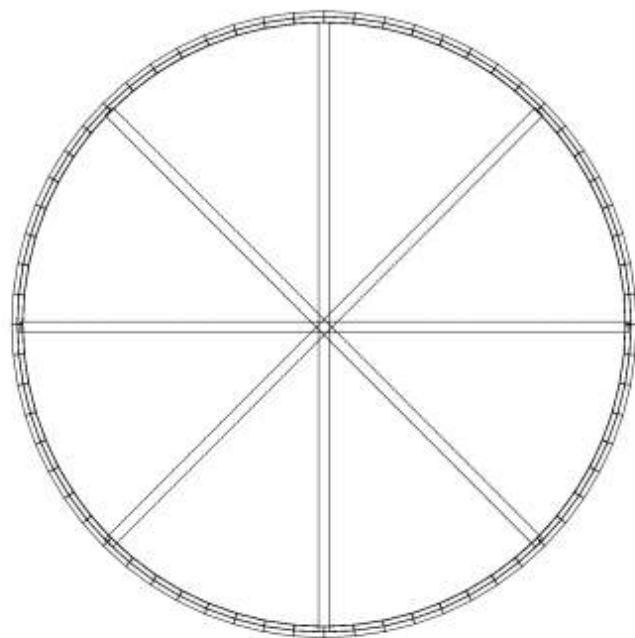
1. ALARM STORE SECURITY
2. PARTISI PHOTOBOOTH
3. BIG FIGURE
4. ALAS PHOTOBOOTH
5. SOFA BENCH U UK. 363X280
6. RAK BUKU/MAJALAH UK. Ø700

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR RUANG TUNGGU

SKALA	TANGGAL
1:25	9 JULI 2018

NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUHNOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudi MT

KEDESAIN TISERBOPO GUSEN Y. POP CELEBRITY SHOP &
LIVINERY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMBINASI 7P

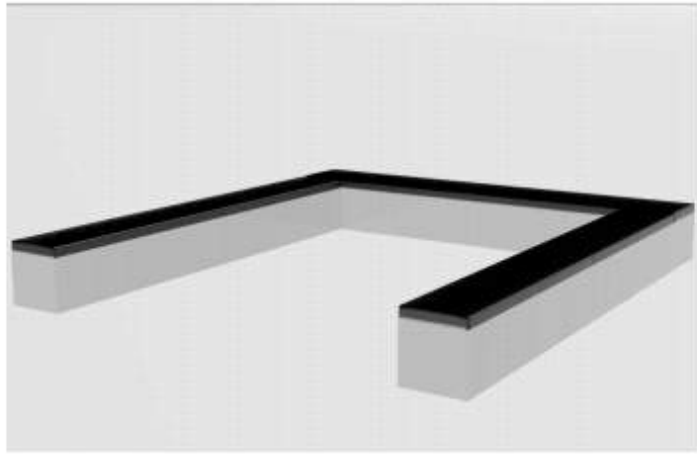
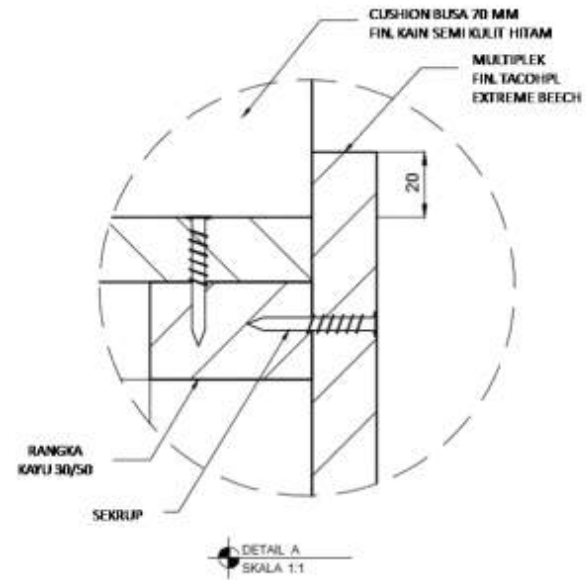
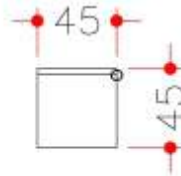
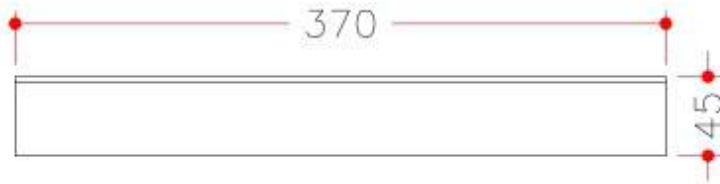
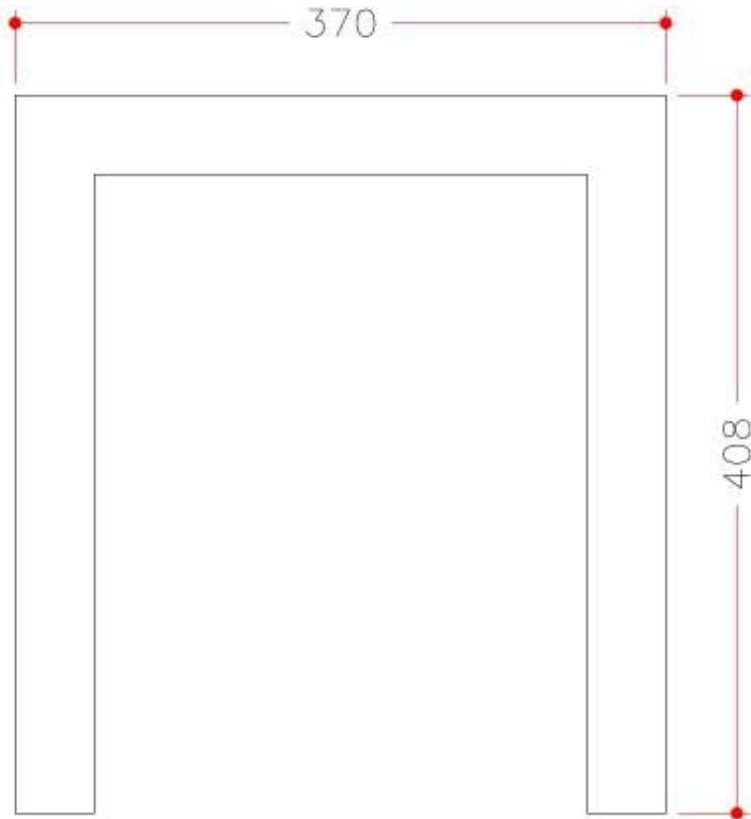
NAMA MAHASISWA :
FAVISTE WIMAPSARI
08114300054

KETERANGAN:

JUDUL GAMBAR

RUANG TERPILIH 3 - DETAIL FURNITUR 2

SKALA	TANGGAL
1:50	4 JULI 2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUHNOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141301

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Poespo Widyada MT

REDESAN "TISOROKO QUEEN 'K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVRARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOLLEKTIF

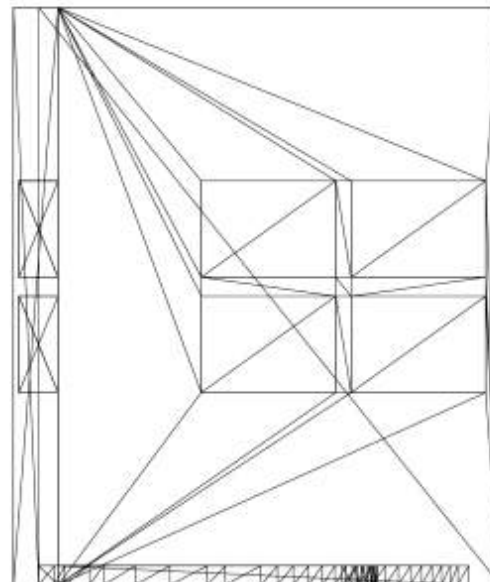
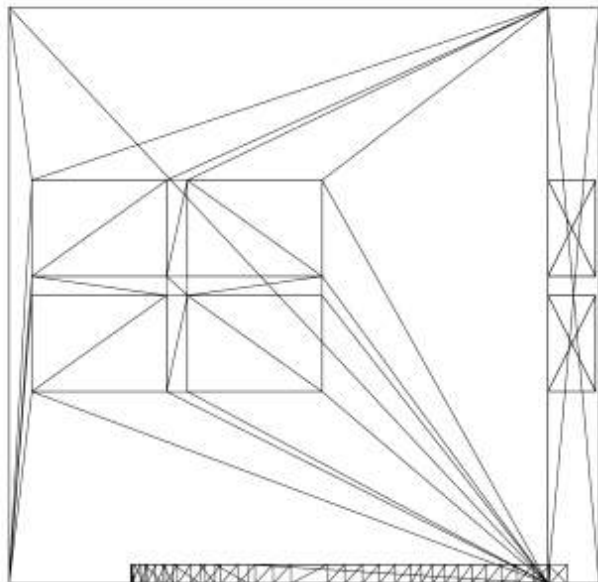
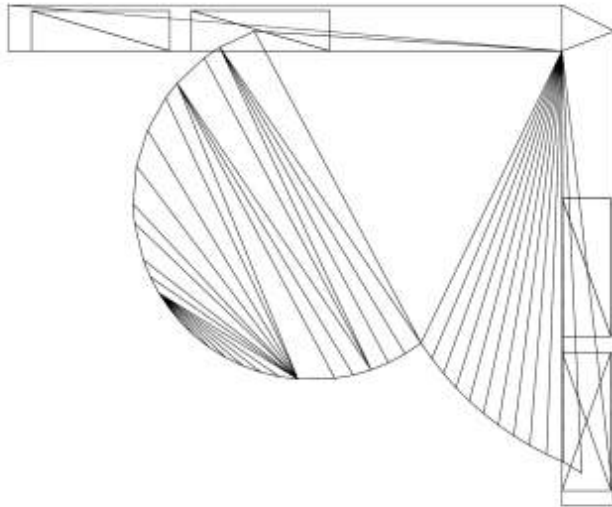
NAMA MAHASISWA
PRIVESTRI RAMAPSAH
081118080054

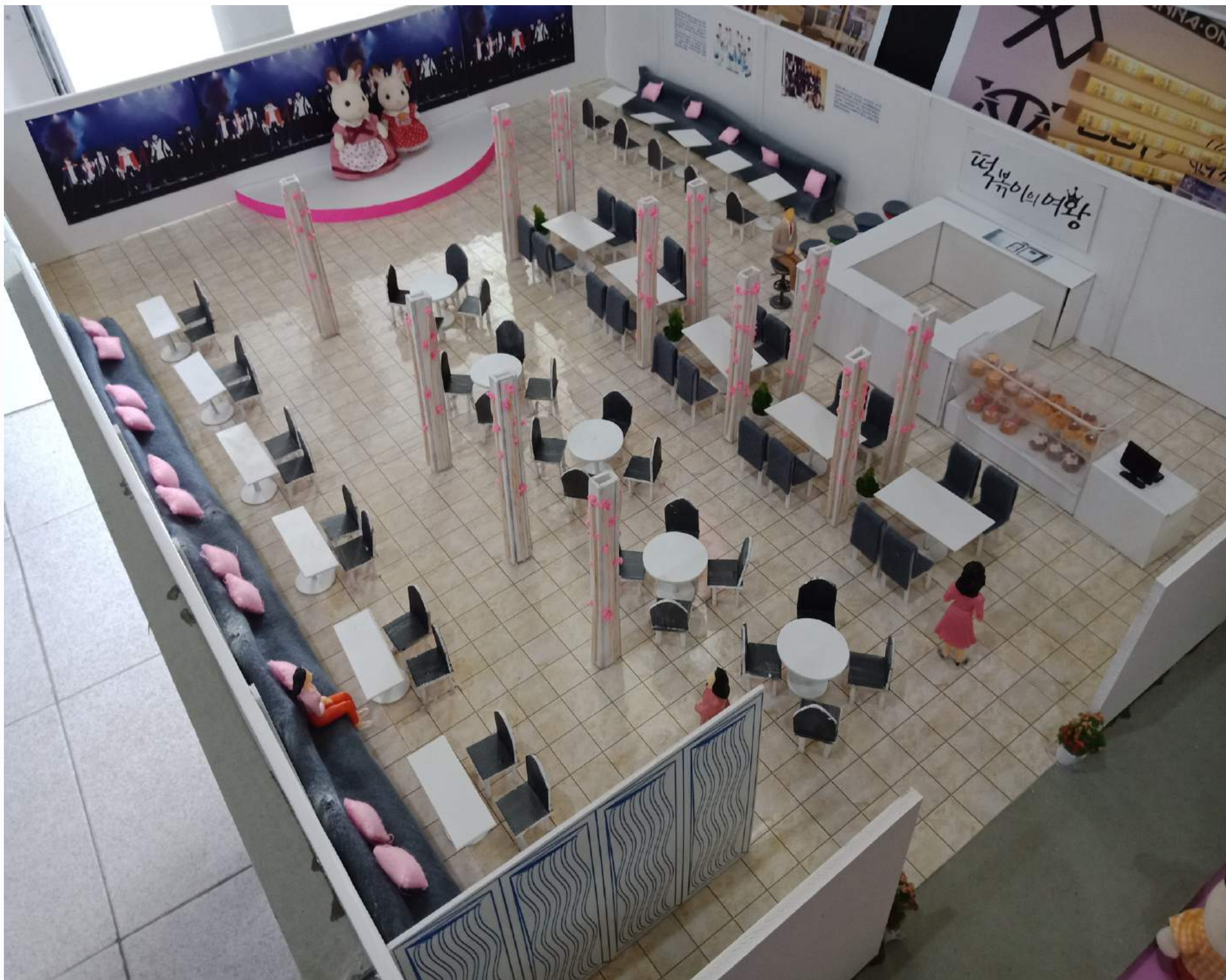
KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

RUANG TERPILIH 3 - DETAIL ELEMEN ESTETIS

SKALA	TANGGAL
1:10	4 JULI 2018
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R0141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudjo MT.

REDESAIN TEKNOLOGI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

Foto Maket

SKALA

TANGGAL

NO. LEMBAR

JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyu MT.

REDESAIN ITTEKBOYKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVRARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNITATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

Foto Maket

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R0141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudjo MT.

REDESAIN ITTEKOBOKKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERRARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

Foto Maket

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R0141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyu MT.

REDESAIN ITTEKBOX/KI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNITAS

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

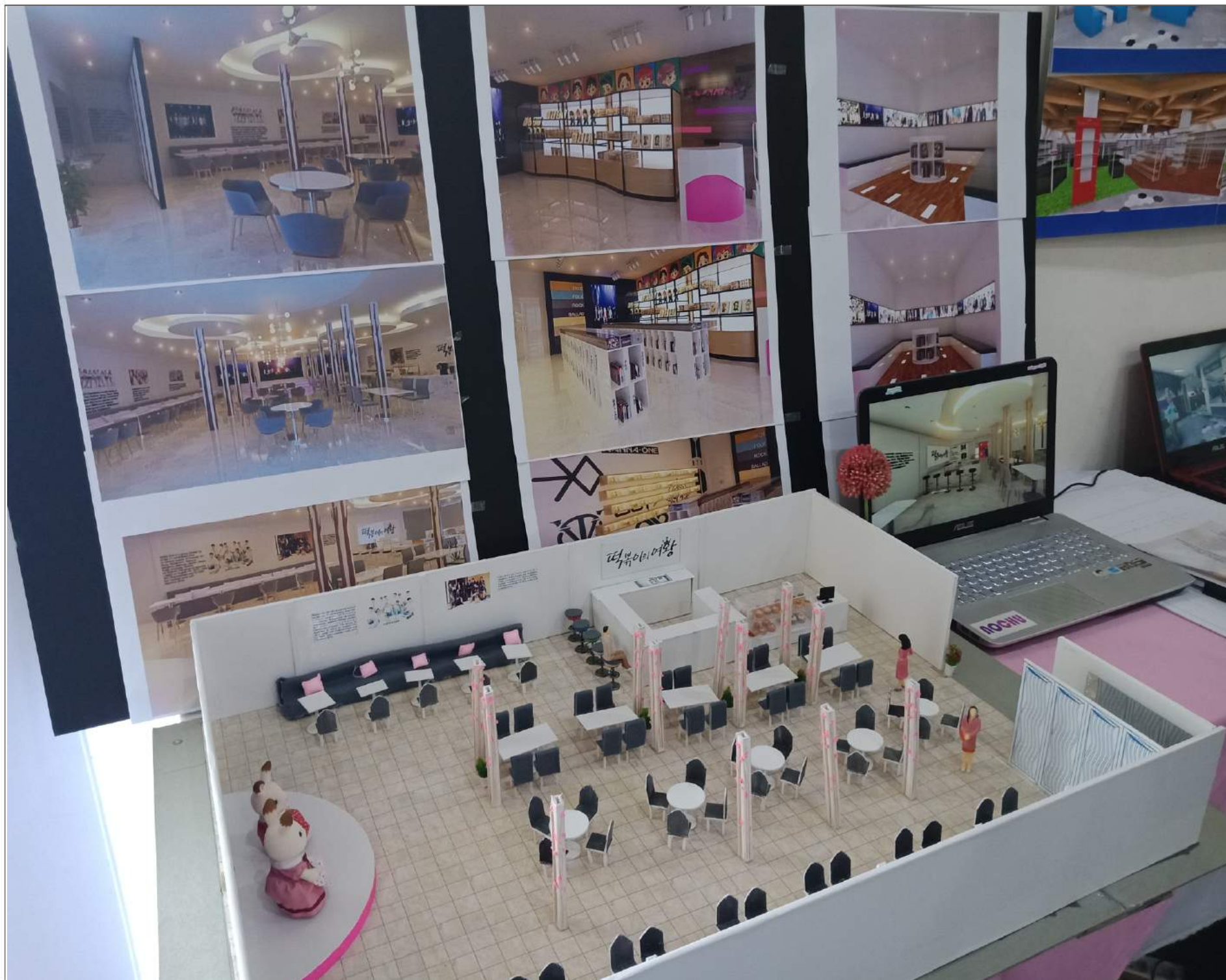
Foto Maket

SKALA

TANGGAL

NO. LEMBAR

JUMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R1141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudi MT.

REDESAIN ITTEKBOOK K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNITAS

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
03114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 2

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R1141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyuadi MT.

REDESAIN ITTEKOBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 2

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudi MT.

REDESAIN ITTEKOBOKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIBRARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPRARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 2

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyu MT.

REDESAIN ITTEKBOKIKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNITAS

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 1

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyuadi MT.

REDESAIN ITTEKBOOKKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVRARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :



JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 1

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyuadi MT.

REDESAIN ITTEKOBKIKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVRARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

Queen Group is a
K-pop group consisting
of 11 members.
They were formed in
2015 and have released
three albums and
several singles.
They are known for
their powerful performances
and catchy songs.
Their debut single, "Pump
Up the Volume", was
released in December 2015.

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 1

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R1141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyuadi MT.

REDESAIN ITTEKOBOKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERARY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 1

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R/141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyu MT.

REDESAIN ITTEKNOBOKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERRARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WIARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 3

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R0141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyudjo MT.

REDESAIN ITTEKOBOKKI QUEEN K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERY RESTORANT DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 3

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR





DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
R1141501

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Prasetyo Wahyuadi MT.

REDESAIN ITTEKOBOKKI QUEEN "K-POP CELEBRITY SHOP &
LIVERARY RESTORANT" DENGAN SUASANA K-POP DAN
KOMUNIKATIF

NAMA MAHASISWA :
PAWESTRI WARAPSARI
034114000054

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

3D Render - Ruang Terpilih 3

SKALA	TANGGAL
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR



RENCANA ANGGARAN BIAYA
PEKERJAAN DESAIN INTERIOR AREA LIVERY RESTORANT
RESTORAN KOREA TTEOKBOKKI QUEEN

22 JULI 2018

NO 1	ITEM PEKERJAAN 2	VOL 3	SAT 4	HARGA SAT 5	HARGA 6
A	Pekerjaan Lantai				
1	Pemasangan Lantai Granite	33,85	m ²	Rp 703.800,00	Rp 23.823.630,00
				Sub Total	Rp 23.823.630,00
B	Pekerjaan Dinding				
1	Pembuatan Dinding Trasram	21	m ²	Rp 303.921,00	Rp 6.382.341,00
2	Pekerjaan Acian	21	m ²	Rp 41.651,50	Rp 874.681,50
3	Pengecatan Dinding	46	m ²	Rp 32.628,60	Rp 1.500.915,60
4	Pemasangan <i>Wallsticker Custom</i>	11,54	m ²	Rp 400.591,00	Rp 4.622.820,14
				Sub Total	Rp 13.380.758,24
C	Pekerjaan Plafon				
1	Pemasangan Plafon Gypsum Rangka Hollow	33,85	m ²	Rp 160.066,40	Rp 5.418.247,64
2	Pengecatan Plafon	33,85	m ²	Rp 31.370,40	Rp 1.061.888,04
				Sub Total	Rp 6.480.135,68
D	Pekerjaan Kelistrikan				
1	Instalasi Titik Lampu	50	titik	Rp 367.500,00	Rp 18.375.000,00
2	Instalasi Titik Stop Kontak	23	titik	Rp 273.210,00	Rp 6.283.830,00
3	Pemasangan Lampu <i>Downlight</i>	45	unit	Rp 265.100,00	Rp 11.929.500,00
4	Pemasangan Lampu Gantung	5	unit	Rp 333.100,00	Rp 1.665.500,00
				Sub Total	Rp 38.253.830,00
E	Pekerjaan Furnitur				
1	Pembuatan Partisi Ramen	2	unit	Rp 1.087.600,00	Rp 2.175.200,00
2	Pembuatan Kursi Makan	57	unit	Rp 541.087,50	Rp 30.841.987,5
3	Pembuatan Meja Makan Kotak	21	unit	Rp 1.057.075,00	Rp 22.198.575,00
4	Pembuatan Kursi Makan Sofa	8,55	m ²	Rp 1.371.805,00	Rp 11.728.932,75
5	Pembuatan Bagian Belakang Sofa	8,2	m ²	Rp 611.080,00	Rp 5.010.856,00
				Sub Total	Rp 71.955.551,25
F	Pekerjaan Lain-lain				
1	Pengadaan <i>Smoke Detector</i>	1	unit	Rp 164.200,00	Rp 164.200,00
2	Pengadaan <i>Sprinkler</i>	2	unit	Rp 130.000,00	Rp 260.000,00
3	Pengadaan <i>Ceiling Speaker</i>	2	unit	Rp 5.472.350,00	Rp 10.944.700,00
4	Pengadaan AC <i>Split Duct Connection</i> Daikin 2 PK	2	unit	Rp 15.450.000,00	Rp 30.900.000,00
5	Pengadaan CCTV Dome	2	unit	Rp 526.000,00	Rp 1.052.000,00
				Sub Total	Rp 43.320.900,00
JUMLAH					Rp 197.214.805,17

**DAFTAR HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN PEKERJAAN
DESAIN INTERIOR AREA LIVERY RESTORANT RESTORAN
KOREA TTEOKBOKKI QUEEN**

NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEFISIEN	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	PEKERJAAN LANTAI				
1	Pemasangan Lantai Granite		m²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0350	O.H	158.000,00	5.530,00
	Kepala Tukang	0,0350	O.H	148.000,00	5.180,00
	Tukang	0,3500	O.H	121.000,00	42.350,00
	Pembantu Tukang	0,7000	O.H	110.000,00	77.000,00
				Jumlah:	130.060,00
	<u>Bahan:</u>				
	Ubin Granito 40x40 cm	6,9300	Buah	80.000,00	554.400,00
	Portland Semen	9,8000	Kg	1.800,00	17.640,00
	Pasir Pasang	0,0450	m'	150.000,00	6.750,00
	Semen Warna	1,3000	Kg	12.500,00	16.250,00
				Jumlah:	595.040,00
			Nilai HSPK :		725.100,00
B	PEKERJAAN DINDING				
1	Pembuatan Dinding Trasram		m²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0300	O.H	158.000,00	4.740,00
	Kepala Tukang Batu	0,0200	O.H	148.000,00	2.960,00
	Tukang Batu	0,2000	O.H	121.000,00	24.200,00
	Pembantu Tukang	0,6000	O.H	110.000,00	66.000,00
				Jumlah:	97.900,00
	<u>Bahan:</u>				
	Semen PC 50 Kg	0,6590	Zak	69.100,00	45.536,90
	Pasir Pasang	0,0910	m3	225.100,00	20.484,10
	Batu Bata Merah Kelas 1 (Uk. 22x11x4.5 cm)	140	Press	1.000,00	140.000,00

				Jumlah:	206.021,00
				Nilai HSPK :	303.921,00
2	Pekerjaan Acian		m ²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0100	O.H	158.000,00	1.580,00
	Kepala Tukang Batu	0,0100	O.H	148.000,00	1.480,00
	Tukang Batu	0,1000	O.H	121.000,00	12.100,00
	Pembantu Tukang	0,2000	O.H	110.000,00	22.000,00
				Jumlah:	37.160,00
	<u>Bahan:</u>				
	Semen PC 50 Kg	0,0650	Zak	69.100,00	4.491,50
				Jumlah:	4.491,50
				Nilai HSPK :	41.651,50
3	Pengecatan Dinding		m ²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0025	O.H	158.000,00	395,00
	Kepala Tukang Cat	0,0042	O.H	148.000,00	621,60
	Tukang Cat	0,0420	O.H	121.000,00	5.082,00
	Pembantu Tukang	0,0280	O.H	110.000,00	3.080,00
				Jumlah:	9.178,60
	<u>Bahan:</u>				
	Cat Duco Danagloss Putih 1 Kg	0,1800	Kaleng	98.000,00	17.640,00
	Dempul Tembok	0,1200	Kg	34.500,00	4.140,00
	Kertas Gosok Halus	0,1000	Lembar	16.700,00	1.670,00
				Jumlah:	23.450,00
				Nilai HSPK :	32.628,60
4	Pemasangan Wallsticker Custom		m ²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0025	O.H	158.000,00	395,00
	Kepala Tukang	0,0020	O.H	148.000,00	296,00
	Tukang Kayu	0,2000	O.H	121.000,00	24.200,00
	Pembantu Tukang	0,0200	O.H	110.000,00	2.200,00
				Jumlah:	27.091,00
	<u>Bahan:</u>				
	Printing Wallsticker	1	m ²	373.500,00	373.500,00

				Jumlah:	373.500,00
				Nilai HSPK :	400.591,00
C	PEKERJAAN PLAFON				
1	Pemasangan Plafon Gypsum Rangka Hollow		m ²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0750	O.H	158.000,00	11.850,00
	Kepala Tukang	0,0250	O.H	148.000,00	3.700,00
	Tukang	0,2500	O.H	121.000,00	30.250,00
	Pembantu Tukang	0,1500	O.H	110.000,00	16.500,00
				Jumlah:	62.300,00
	<u>Bahan:</u>				
	Besi Hollow 40 x 40 x 1,10 mm	0,7500	Lonjor	92.960,00	69.720,00
	Gypsum Board tebal 9 mm	0,3640	Lembar	70.100,00	25.516,40
	Paku Triplek/Eternit	0,1100	Kg	23.000,00	2.530,00
				Jumlah:	97.766,40
				Nilai HSPK :	160.066,40
2	Pengecatan Plafon		m ²		
	<u>Upah:</u>				
	Mandor	0,0025	O.H	158.000,00	395,00
	Kepala Tukang Cat	0,0063	O.H	148.000,00	932,40
	Tukang Cat	0,0630	O.H	121.000,00	7.623,00
	Pembantu Tukang	0,0250	O.H	110.000,00	2.750,00
				Jumlah:	11.700,40
	<u>Bahan:</u>				
	Cat Tembok Putih 2,5 Kg	0,1000	Kalenh	145.500,00	14.550,00
	Dempul Plafon	0,1000	Kg	34.500,00	3.450,00
	Kertas Gosok Halus	0,1000	Lembar	16.700,00	1.670,00
				Jumlah:	19.670,00
				Nilai HSPK :	31.370,40
D	PEKERJAAN KELISTRIKAN				
1	Pemasangan Instalasi Titik Lampu		Titik		
	<u>Upah :</u>				
	Kepala Tukang	0,0500	O.H	148.000,00	7.400,00
	Tukang	0,5000	O.H	121.000,00	60.500,00
	Pembantu Tukang	0,3000	O.H	110.000,00	33.000,00
				Jumlah	100.900,00
	<u>Bahan :</u>				
	Kabel NYM 3X 2,5 mm	10	m	19.500,00	195.000,00
	Isolator	4	Unit	7.800,00	31.200,00
	Fitting plafon	1	Buah	18.200,00	18.200,00
	Pipa Paralon 5/8	3	Batang	7.800,00	19.500,00
	T Doos Pvc	1	Buah	2.700,00	2.700,00
				Jumlah	266.600,00
				Nilai HSPK	367.500,00
2	Pemasangan Instalasi Titik Stop Kontak		Titik		
	<u>Upah :</u>				

	Kepala Tukang	0,0500	O.H	148.000,00	7.400,00
	Tukang	0,2000	O.H	121.000,00	24.200,00
	Pembantu Tukang	0,0010	O.H	110.000,00	110,00
				Jumlah	31.710,00
	<u>Bahan :</u>				
	Kabel NYM 3X 2.5 mm	10	m	19.500,00	195.000,00
	Isolator	1	Unit	24.300,00	24.300,00
	Pipa Paralon 5/8	2,5	Batang	7.800,00	19.500,00
	T Doos Pvc	1	Buah	2.700,00	2.700,00
				Jumlah	241.500,00
				Nilai HSPK	273.210,00
3	Pemasangan Lampu <i>Downlight</i>		Unit		
	<u>Upah:</u>				
	Tukang	0,5000	O.H	121.000,00	60.500,00
	Kepala Tukang	0,2000	O.H	148.000,00	29.600,00
				Jumlah	90.100,00
	<u>Bahan:</u>				
	Philips Mini Downlight 18 watt	1	Buah	175.000,00	175.000,00
				Jumlah	175.000,00
				Nilai HSPK	265.100,00
4	Pemasangan Lampu Gantung		Unit		
	<u>Upah:</u>				
	Tukang	0,5000	O.H	121.000,00	60.500,00
	Kepala Tukang	0,2000	O.H	148.000,00	29.600,00
				Jumlah	90.100,00
	<u>Bahan:</u>				
	Lampu LED <i>Warm White</i> 2,5 watt	1	Buah	13.000,00	13.000,00
	Armatur Lampion	1	Buah	230.000,00	230.000,00
				Jumlah	243.000,00
				Nilai HSPK	333.100,00

E	PEKERJAAN FURNITUR				
1	Pembuatan Partisi Ramen		Unit		
	<u>Upah :</u>				
	Tukang Furnitur	1,0000	O.H	150.000,00	150.000,00
				Jumlah	150.000,00
	<u>Bahan :</u>				
	Kayu Meranti 5/10	6,8	m	22.500,00	153.000,00
	Politur Mowilex Woodstain Mahogany	0,2	Kg	67.000,00	13.400,00
	<i>Laser Cutting Metal</i> Motif Ramen	150	Menit	5.000,00	750.000,00
	Cat Besi Putih setara Avian	0,4	Kg	47.000,00	18.800,00
	Sekrup panjang 2,5 cm	12	Buah	200,00	2.400,00
				Jumlah	937.600,00
				Nilai HSPK	1.087.600,00
2	Pembuatan Kursi Makan		Unit		
	<u>Upah :</u>				
	Tukang Furnitur	1,0000	O.H	250.000,00	250.000,00
				Jumlah	250.000,00
	<u>Bahan :</u>				
	Kayu Mahoni Balok 6x12 cm	7	m	18.000,00	126.000,00
	Rangka Kayu 3/5	1,5	m	4.375,00	6.562,50
	Multipleks 9 mm	0,125	Lembar	98.000,00	12.250,00
	Sekrup panjang 2,5 cm	22	Buah	200,00	4.400,00
	Clear Coating setara IMPRA	0,25	Kg	43.500,00	10.875,00
	Busa 6 cm	0,4	m ²	135.000,00	54.000,00
	Kain Oscar Abu-Abu Tua	1	m ²	77.000,00	77.000,00
				Jumlah	291.087,50
				Nilai HSPK	541.087,50
3	Pembuatan Meja Makan Kotak		Unit		
	<u>Upah :</u>				
	Tukang Furnitur	1,0000	O.H	300.000,00	300.000,00
				Jumlah	300.000,00
	<u>Bahan :</u>				
	Rangka Kayu 4/6	4	m	8.125,00	32.500,00
	Rangka Kayu 3/5	7,8	m	4.375,00	34.125,00
	Multipleks 18 mm	1	Lembar	205.000,00	205.000,00
	Multipleks 9 mm	2	Lembar	98.000,00	196.000,00
	Sekrup panjang 2,5 cm	32	Buah	200,00	6.400,00
	<i>Inlay</i>	2	m ²	135.000,00	270.000,00
	Clear Coat setara IMPRA	0,3	Kg	43.500,00	13.050,00
				Jumlah	757.075,00
				Nilai HSPK	1.057.075,00
4	Pembuatan Kursi Makan Sofa		m'		
	<u>Upah :</u>				
	Kepala Tukang Kayu	0,0350	O.H	148.000,00	5.180,00
	Tukang Kayu	0,3500	O.H	121.000,00	42.350,00
	Pembantu Tukang	0,7000	O.H	110.000,00	77.000,00
				Jumlah:	124.530,00
	<u>Bahan :</u>				

	Rangka Kayu 3/5	1	m	4.375,00	4.375,00
	Rangka Kayu 5/10	2	m	15.000,00	30.000,00
	Rangka Kayu 6/12	3	m	20.000,00	60.000,00
	Rangka Kayu 6/15	2	m	41.250,00	82.500,00
	Multipleks 15 mm	2	Lembar	179.000,00	358.000,00
	Sekrup panjang 2,5 cm	32	Buah	200,00	6.400,00
	Taco HPL	2	m ²	35.000,00	70.000,00
	Busa 6 cm	3	m ²	135.000,00	405.000,00
	Kain Oscar Abu-Abu Tua	3	m ²	77.000,00	231.000,00
				Jumlah	1.247.275,00
				Nilai HSPK	1.371.805,00
5	Pembuatan Bagian Belakang Sofa		m'		
	<u>Upah :</u>				
	Kepala Tukang Kayu	0,0350	O.H	148.000,00	5.180,00
	Tukang Kayu	0,3500	O.H	121.000,00	42.350,00
	Pembantu Tukang	0,7000	O.H	110.000,00	77.000,00
				Jumlah:	124.530,00
	<u>Bahan :</u>				
	Rangka Kayu 4/6	10	m	8.125,00	81.250,00
	Multipleks 9 mm	2	Lembar	98.000,00	196.000,00
	Taco HPL	1,2	m ²	35.000,00	42.000,00
	Akrilik Putih Susu 5 mm	0,25	Lembar	650.000,00	162.500,00
	Sekrup panjang 2,5 cm	24	Buah	200,00	4.800,00
				Jumlah	486.550,00
				Nilai HSPK	611.080,00
F	PEKERJAAN LAIN-LAIN				
1	Pengadaan <i>Smoke Detector</i>		Unit		
	<i>Smoke detector 2 Wire</i>	1	Unit	164.200,00	164.200,00
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah	164.200,00
				Nilai HSPK	164.200,00
2	Pengadaan <i>Sprinkler</i>		Unit		
	<i>Fire Sprinkler</i>	1	Unit	130.000,00	130.000,00
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah	130.000,00
				Nilai HSPK	130.000,00
3	Pengadaan <i>Ceiling Speaker</i>		Unit		
	<i>Speaker Bosch LC2-PC30G6-4</i>	1	Unit	5.472.350,00	5.472.350,00
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah	5.472.350,00

			Nilai HSPK		5.472.350,00
4	Pengadaan AC		Unit		
	AC Split Duct Connection Daikin 2 PK	1	Unit	15.450.000,00	15.450.000,00
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah	15.450.000,00
			Nilai HSPK		15.450.000,00
5	Pengadaan CCTV		Unit		
	CCTV Dome	1	Unit	526.000,00	526.000,00
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah	526.000,00
			Nilai HSPK		526.000,00

BIOGRAFI PENULIS

Penulis yang bernama lengkap Pawestri Warapsari atau yang biasa dipanggil Westri lahir di Bandung, pada tanggal 27 Juni 1996 dan merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Penulis pernah menempuh jenjang pendidikan formal mulai dari SD 03 Madiun Lor Madiun, SMP Negeri 13 Madiun, dan SMA Negeri 4 Madiun. Lulus SMA pada tahun 2014, penulis kemudian melanjutkan jenjang pendidikan pada tahun yang sama di Jurusan Desain



Interior ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember) Surabaya. Ketertarikan penulis terhadap pertumbuhan bisnis restoran di Surabaya, mendorong penulis untuk menjadikan Restoran Korea Tteokbokki Queen sebagai objek penelitian Tugas Akhir dengan mengangkat judul Tugas Akhir Redesain Tteokbokki Queen "K-Pop Celebrity Shop & Liverary Restorant" dengan Suasana K-Pop dan Komunikatif di Surabaya.